

Año VI - Nº 53 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos para consolas
Secret of Evermore
Dragon Quest VI
... así son los RPG
que nos vienen
Más de 40
novedades
comentadas
00053
8 426239 010016
¡¡Nueva
Sección!!
Todo lo que debes
saber sobre el
MANGA
en los videojuegos
POSTER
DE REGALO
SegaRally y
Destruction
Derby
Un Dragon Ball para
la nueva generación
HOBBY PRESS



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

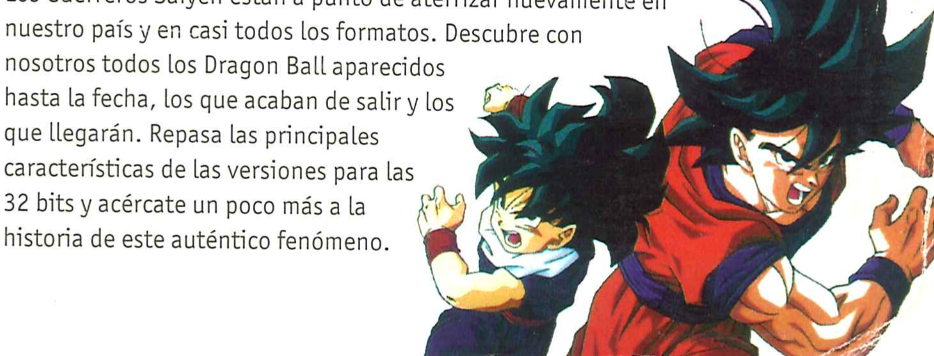
• • • • • • •

Publicación controlada por


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 53 - Febrero 1996





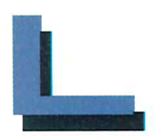
EDITORIAL

No hay duda de que vuestro mayor interés sigue centrándose en las 16 bits, consolas que, hoy por hoy, siguen siendo las más populares. Vuestras cartas así nos lo hacen saber, así como las recriminaciones que nos hacéis en ellas relativas a que hablamos poco de las novedades para Super Nintendo o Mega Drive. Y tenemos que repetir una vez más que número tras número os contamos TODO -incluso un poco más-, lo que acontece en relación a estas consolas. Lo que ocurre es que, por desgracia o por fortuna, no hay más cera que la que arde y si las compañías se han volcado en las nuevas tecnologías nosotros no podemos cambiar esta realidad.

Nuestra intención en mantenernos al lado de la mayoría pero tampoco podemos dejar de lado a los nuevos formatos: la actualidad manda.

Pero también es cierto que a pesar de que SegaSaturn o PlayStation generan una cantidad mayor de información, las 16 bits continúan proponiendo novedades más que interesantes a sus usuarios. Podéis estar seguros de que os hablaremos de todas ellas con la extensión que se merecen y que, por nuestra parte, vamos a seguir apoyando con todas nuestras fuerzas a unas consolas que, estamos seguros, todavía tienen que seguir proporcionando muchos ratos de diversión a miles y miles de usuarios de todo el mundo.







MOLA

El regreso de Dragon Ball

Aún a riesgo de parecer pesados -no deberíamos decir esto en vista de los cientos de cartas que nos enviáis cada mes preguntándonos por el tema-, estos días tenemos que volver a celebrar el anuncio del regreso de Goku y compañía al mundo de las consolas. En breve se estrenará en PlayStation y algo después reaparecerá en Super Nintendo y -posiblemente-, Mega Drive, con lo que los miles de fanáticos de la serie volverán a poder disfrutar de las aventuras de los protagonistas de este popular manga. Las gracias, a Konami, quien se encargará de traerlo a nuestro país.

• Que vaya a haber juegos de Mario y Zelda en Ultra 64.
Los viejos rockeros nunca mueren. Y cuando mueren resucitan...

• La sección Contrapunto, ¡aunque no te cojan ni una carta!
Pues tenemos que decirte que nos leemos unas trescientas al mes... Se ve que os gusta esto de discutir.

• Ultra 64: su mando, sus juegos, su precio...
Cualquiera diría que ya tienes una en tu casa.

• Que aún sea capaz de divertirme con juegos tan sencillos como «Sensible Soccer».
¿Y qué tiene de especial que te diviertas con «Sensible Soccer»? ¡Se

NI FU NI FA

Mortal Kombat, la película.

Haciéndonos eco de vuestras cartas, hemos incluido en este apartado una película. Claro que no es una película cualquiera... es ni más ni menos que la versión cinematográfica de una de las series de videojuegos con más éxito: «Mortal Kombat». Ciertamente merece estar en Ni Fu Ni Fa ya que deja un poco fríos a los espectadores. Seguro que los más fieles a la saga le han encontrado su encanto al poder ver a sus luchadores favoritos en la pantalla grande, pero estamos de acuerdo con vosotros en que ahí se acaba su interés. Y que conste que Street Fighter no nos pareció mucho mejor. Y Mario Bross tampoco fue como para tirar cohetes... Personalmente nos quedamos con los juegos.

NO MOLA

La escasa variedad de juegos que presentan los nuevos formatos

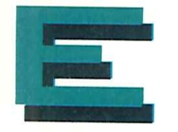
Lucha, coches y acción subjetiva parecen ser la oferta básica de la nuevas consolas. En estos géneros hay juegos impactantes, por supuesto, pero ¿dónde están las plataformas, los arcades de acción, las aventuras? Alguna honrosa excepción confirma esta teoría, pero lo cierto es que existen demasiados títulos excesivamente parecidos entre sí. Todavía estas consolas son muy jóvenes y hay que darle tiempo al tiempo. Pero que se oiga nuestra voz que exige ver en estas consolas más juegos de los de toda la vida. De esos sencillos, simples, pero tremendamente divertidos.

•«Mortal Kombat III» para Game Boy.
La verdad es que hay mejores juegos de lucha para la portátil de Nintendo.

• Que Yen nunca conteste a las cartas.
¿Entonces qué hace en el "Teléfono Rojo"? ¿punto de cruz?. Lo que ocurre es que enviáis cientos de cartas y es imposible contestarlas todas. Pero sigue intentándolo.

• Que PlayStation sólo sea capaz de mejorar «NBA Jam TE» en los gráficos.
¿Qué esperabas? Un juego tan divertido por sí mismo no puede ser mejorado de otra manera.

• Que si tienes agarrada la






divierte hasta mi abuela

• La gran conversión para Super Nintendo de «Killer Instinct».

¡Esos son los juegos que le hacen falta a la Super!

• «Virtua Fighter» para MD 32X.

¡Esos son los juegos que le hacen falta a la MD32X!

• Que Nintendo siga apoyando a su 16 bits.

Lo único que esperamos es que mantenga ese apoyo tras la salida de Ultra 64.

• La portada del número 52.

Las ilustraciones de los robots de «Rise 2» son una auténtica pasada.

• Que nos invadan los juegos de fútbol.

Por ahí hay algún entrenador que otro que, desgraciadamente, va atener que dedicarse una temporadita a los simuladores... Por cierto: Valdano, estamos contigo. Lo tuyo ha sido una injusticia.

• Los cambios en Hobby Consolas, especialmente en algunas secciones concretas como "Big in Japan" que estaba un poco muerta.

Para eso han sido los cambios, para darle más "vida" a la revista.

• La sección "Internet on Line".

Hay que adaptarse a los nuevos tiempos.

• Lo bien que te atienden en el Club Nintendo.

A alguno que nosotros conocemos se le estará cayendo la baba en estos momentos...

• El calendario gigante de regalo.

Este va a ser un año GIGANTE.

• Las buenas expectativas que se abren para Ultra 64.

Esperemos que no se cierre ninguna.

• Las versiones para Saturn de las recreativas Sega.

Sin duda, últimamente Sega se está "saliendo" con sus conversiones.

• Que haya juegos con las voces en castellano.

Lo mejor es que es una tendencia que ¡por fin! empieza a imponerse. Y la llegada del formato CD va a contribuir más a ello.

• La Jaguar y el 3DO.

Todo apunta a que se están quedando bastante descolgadas.

• Que «Rise 2» termine siendo el remate de «Rise of The Robots»

Ha mejorado, pero ¿será suficiente?

• La rivalidad Sega-Sony.

Y la dualidad honda-corpúsculo

• Que los precios de los juegos no vayan en función de su calidad.

Como todo en la vida, amigo.

• ¿Para qué sacan tantos juegos para Saturn y PlaySation, si cuando te compras la consola ya te has quedado sin dinero?

Acabas de ganarte el premio al Mejor Chascarrillo el Año.

• La chapa de regalo con el «Killer Instinct» de Game Boy.

Peor sería una pedrada en un ojo. Y si no te gusta, puedes colgársela a tu perro. ¡Encima que te dan un regalo!

• La segunda parte de «Tetris».

Sobre gustos....

• Que saquen versiones mejoradas de un juego al poco de ponerse a la venta, por ejemplo, «Virtua Fighter».

No. Ni Fu ni fa, no. Eso debería estar prohibido por la Constitución.

• El televisor de Sony

¿El televisor de Sony? Pues fueno, pues fale.

• Las campañas de TV de Sony y Sega.

Pues anda que la de "Por si las crestas"...

revista mucho tiempo la tinta de portada y contraportada se te queda pegada en las manos.

Pues oye, suéltala de vez en cuando. Tampoco hace falta que te la lleves a todas partes. ¡Y lávate las manos antes de comer!

• Las consolas de nueva generación, que no han conseguido venderse bien, pero sí robar la atención de los programadores.

Es una visión un tanto particular del tema, pero es tan aceptable como otra cualquiera.

• Que a todos los juegos de lucha se les compare con «Street Fighter II».

¿Con quién quieres que se les compare? ¿con «Tetris»?

• Que algunos juegos que han salido aprovechando las fechas navideñas tengan una malísima calidad.

Para eso estamos aquí nosotros, para que no te equivoques al elegir.

• ¿Dónde metes la recreativas que ganas en algunos concursos?

Cuando ganes tres o cuatro te montas unos recreativos en el salón de tu casa.

• Que los concursos que organizáis sean tan simples.

Eso es que tú no has visto las preguntas que hacen en los concursos telefónicos en todas las cadenas de TV: ¿De qué color era el caballo blanco de Santiago? ¿Cuántas son dos y dos?. De lo que se trata es de que participe el mayor número de gente posible. Y que conste que nosotros vamos a ganar lo mismo...

• Que algunos escriban a "Tribuna Abierta" sólo para meterse con Sega o Nintendo.

No creas, a veces también escriben para meterse con nosotros.

• La saga «Mortal Kombat» empieza a hacerse pesada.

Pues no te amargues, que por ahí viene la antepenúltima entrega...

• El Corcho... Si no hay manga, que no haya dibujitos.

Tranquilo majete, que la revista no la lees tú solo.

SUBEN

- **Konami,** que ha decidido poner a la venta los «Dragon Ball» para las 32 bits y ya han anunciado su intención de hacer lo propio con las de 16 bits.
- **Psygnosis** que ha garantizado la traducción de todos sus juegos para PlayStation.
- **Super Nintendo y Mega Drive** que en la campaña navideña han batido todas las expectativas de venta.
- **El manga,** que a partir de este número cuenta con una sección fija en Hobby Consolas: "Otaku Manga".
- **El fútbol** que se está convirtiendo en un género tan importante para las nuevas consolas como la lucha o los coches.

BAJAN

- **Bandai España,** por no atreverse a lanzar aquí las nuevas versiones de Dragon Ball.
- **Virgin** que no tiene más que dos lanzamientos previstos para 16 bits en todo el año.
- **Goldstar** que, en noticia de ultimísima hora -aún no confirmada-, ha anunciado su decisión de no fabricar más 3DO, lo cual puede suponer su retirada de este mundillo.
- **Las ventas de cartuchos** en Gran Bretaña (y suponemos que en toda Europa, pero los británicos son los únicos que ofrecen datos). Según Gallup/ELPSA, en aquel país la venta de cartuchos estas navidades ha bajado con respecto a las navidades pasadas un 40%, mientras que las de CD han subido un... ¡¡400%!! (formato PC incluido, claro).

COLABORADORES:
Raúl Palancar (Madrid), Hobby-Juan (Badajoz), Fco Javier Sánchez (Murcia), Rubén Yerai (Granada), Oscar Farile (Valladolid), Mauro García (Alicante), Koldo Izaguirre (Vizcaya), Iñaki Ramírez (Vizcaya), Juan Antonio Mayor (Murcia), Luis Valdés (Alicante), Akira Pui (Huelva), Manuel Sánchez (Córdoba)



Off The Record

"¿Una versión de «Wipe-Out» para Saturn? Seguro que a Sega le vendría muy bien».
María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer España.

"Las ventas mundiales de PlayStation durante este primer año han superado con creces nuestras expectativas más optimistas».
Terry Tokumaka. Presidente de Sony Computer Entertainment.

"España es el único mercado europeo en el que Sega-Saturn supera en ventas a PlayStation».
Laila Svendsen. Marketing Controller de la empresa de distribución New Software Centre, encargada de la distribución de Sega y Virgin en España.

"Sega y Sony tienen todavía mucho trabajo en el mercado europeo con sus nuevas consolas".
Peter Billota. Responsable de Interplay en Europa.

"Ya hemos hablado todo lo que había que hablar sobre «FIFA 96», a partir de ahora tendremos que empezar a hablar de «FIFA 97».
Roberto R. Rollón. Director de Marketing de Electronic Arts España.

"La piratería es algo absolutamente común entre las compañías desarrolladoras de juegos. Se estima que el 50% del software que se utiliza para crear juegos es pirata"
Keith Russell, portavoz de Autodesk, compañía creadora de herramientas de diseño como 3D Studio.

«Twisted Metal» ya está en la calle

Velocidad y acción unidos en PlayStation





Los frenéticos combates de **«Twisted Metal»** ya están disponibles para cualquier arriesgado jugón que se atreva con ellos. **Sony** acaba de poner a la venta este título tan marchoso que, ambientado en el futuro, nos reta a montarnos sobre diferentes tipos de vehículos armados hasta los dientes. Un total de 12 coches, motos y camiones equipados con lo último en tecnología militar se ponen a disposición del jugador que se atreva a vivir anticipadamente en Los Angeles del futuro.

El precio de este compacto serán tan sólo de 6.990 pts. y en el próximo números os ofreceremos más detalles sobre él.

Sony revela las cifras de ventas de su consola.

Ya hay 3 millones y medio de PlayStation en el mundo

Sony Computer Entertainment divulgó hace unos días las cifras de ventas de su consola doméstica. Según estos datos la compañía japonesa ya ha colacado **3,4 millones de PlayStation** en todo el mundo. La distribución de estas consolas por zonas quedaría de la siguiente forma: **en USA**, se han vendido 800.000 unidades desde que salió a la venta el pasado 9 de Septiembre; **en el mercado japonés** hay 2 millones de PlaySation; por último, en **Europa** ha sido adquirida por 600.000 usuarios en apenas cuatro meses desde su lanzamiento. En el Viejo Continente, **Francia** se sitúa a la cabeza con 140.000 unidades, seguida de **Gran Bretaña** con 130.000 y **Alemania** con 100.000. En **España** aún no hay datos oficiales, aunque se estima que actualmente pueden haberse vendido unas 25.000 PlayStation.

Por otro lado, en cuanto a las ventas de software, sólo en **USA** se han vendido 4 millones de juegos para PlayStation, lo que supone una media de cinco juegos por consola. Dentro de esos juegos, destacan tres títulos: **Toh Shin Den, Ridger Racer** y **Mortal Kombat 3,** que han alcanzado la nada despreciable cifra de 250.000 unidades vendidas cada uno.

Todos estos datos han sido acogidos con enorme optimismo por los altos mandatarios de la compañía, ya que demuestran que estamos ante uno de los lanzamientos más espectaculares de la historia .

Bugs Bunny saldrá por fin en Mega Drive

Se levanta la veda del conejo



Le ha costado un poco, pero al fin se ha decidido. **Bugs Bunny**, el conejo de la suerte, llegará a **Mega Drive** en los meses de abril o mayo. En estas mismas páginas ya os avisamos hace un tiempo de la posible actuación de Bugs en MD. El problema es que los retrasos del proyecto han sido contínuos y del mes de septiembre del año pasado nos hemos ido casi a la primavera de éste. En fin, estamos seguros de que ver a un personaje tan carismático como éste compartiendo cartucho con **Silvestre**, **el Pato Lucas o Taz** merecerá la espera.

Ah, por cierto. Le debeis la alegría del lanzamiento a los chicos de **Sega.**







La emoción del fútbol llevada al castellano por el popular presentador J.J. Santos.

«Eurosoccer 96» levantará pasiones en Saturn

Habrá que esperar un poquito, -hasta mayo concretamente-, pero merecerá la pena. Con la llegada de la primavera nuestra paciencia se verá recompensada no sólo con la enorme calidad de un excelente simulador de fútbol, sino con el hecho de que, por primera vez en nuestro país, podremos disfrutar de un juego de este tipo con voces digitalizadas en español.

«Eurosoccer 96», -el juego para **Saturn** programado por la compañía británica **Gremlin** y que **Sega** se encargará de traernos a España-, presentará muchas novedades en su desarrollo, pero sin duda una de las más interesantes será la de haber contado con la colaboración del famoso comentarista deportivo **J.J. Santos.**

Hobby Consolas fue invitada a ver en directo el trabajo de locución que se realizó en un estudio de doblaje de Madrid. Allí, durante más de 17 horas, el popular periodista y un nutrido equipo de técnicos estuvieron trabajando intensamente para introducir en el juego toda la emoción que se respira en una retransmisión televisiva.

El trabajo consistió en grabar uno por uno los nombres de los componentes de 46 selecciones nacionales de todo el mundo, a cada uno de los cuales se le dio tres entonaciones distintas con el fin de poder transmitir la peligrosidad de cada jugada. Esta ardua tarea, la más dura de todo el doblaje, -especialmente cuando J.J. tenía que vérselas con nombres árabes o rusos-, se vio amenizada con otro tipo de comentarios. *"A mí me ha parecido corner, pero el árbitro señala saque de puerta"* o *"Qué lástima, acaba de desaprovechar una gran oportunidad"* serán algunos de los muchos comentarios que podremos oir de boca de **J.J. Santos** y que, sin duda, contribuirán enormemente a realzar la emoción de los partidos vividos con este genial **«Eurosoccer 96».**



El famoso periodista deportivo J.J. Santos, en plena labor de locución.





Sega no ha escatimado en medios técnicos ni humanos para imprimirle a «Eurosoccer 96» toda la emoción de una retransmisión televisada.

«Titan Wars», de Cristal Dynamics.

Acción trepidante en Saturn

Cristal Dynamics ya tiene un nuevo juego para **Saturn**. Su nombre será **«Titan Wars»** y hará gala de todos los alicientes necesarios para hacer disfrutar a tope a los amantes de la acción. Estéticamente este título será muy similar a juegos como **«Novastorm»** para **PlayStation,** pero una mirada más atenta descubrirá cientos de detalles que harán de este juego algo único.

La distribución en nuestro país de este interesante "matamarcianos" aún no está asegurada, lo cual es una pena ya que la calidad de este juego es impresionante. Os mantendremos informados al respecto.



El avance de las nuevas tecnologías se hará notar en este «Titan Wars», que traerá a Saturn el gusto por lo clásico.



Psygnosis también sabe de fútbol.

«ADIDAS POWERSOCCER» MAGIA POLIGONAL.



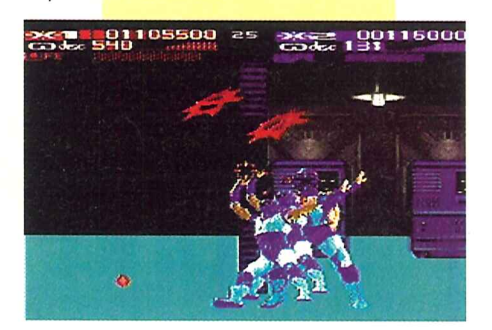
Aunque todavía se encuentra en desarrollo, ya hemos tenido ocasión de jugar con **«Adidas PowerSoccer»** de **Psygnosis.** Este simulador de fútbol para **PSX** estará a la venta en el mes de mayo y promete romper moldes dentro de la consola de **Sony.**

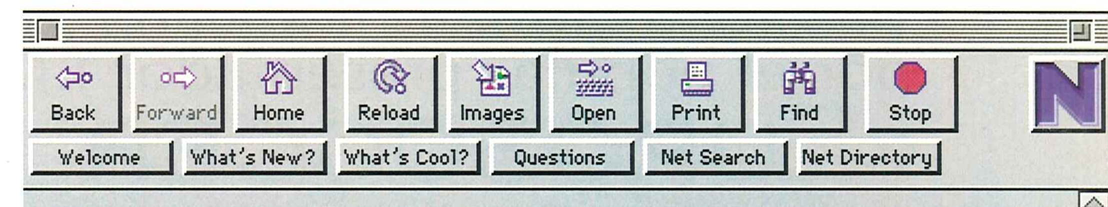
El juego contará con todas las voces traducidas y, probablemente, con equipos y jugadores reales, aunque esto es algo aún por confirmar. Lo más reseñable de su aspecto gráfico será la gran calidad de las renderizaciones y la fidelidad de las animaciones de los futbolistas. Dos puntos que **Psygnosis** quiere pulir al máximo.

«Revolution X» llega a Super Nintendo

LA "MARCHA" DE AEROSMITH.

La recreativa más marchosa de los últimos tiempos llega por fin a **Super Nintendo.** Esta agradable noticia de la aparición de **«Revolution X»**, -el juego protagonizado por el grupo **Aerosmith** y convertido por **Acclaim** para las consolas-, se ha producido de una forma inesperada, por lo que aunque el juego ya se encuentra en la calle no hemos tenido tiempo de comentároslo oportunamente. Tranquilos, que lo haremos en el próximo número.





Internet online

Sega entra en la guerra de cifras con Sony.

Tras cumplirse el primer año desde el lanzamiento de las nuevas máquinas de Sega y Sony, llega el momento de empezar a dirimir quién ha alcanzado un mayor éxito de ventas. Sega ha salido al paso de los últimos datos ofrecidos por su rival, afirmando que en USA, donde han colocado 400.000 Saturn, *"nos hemos quedado muy cerca de nuestros objetivos iniciales"*. Además, ponen en duda las 800.000 PlayStation que Sony afirma haber vendido en aquel país.

Por otro lado, Sega también ha revelado que en el mercado japonés, donde los precios de ambas consolas están ya más equilibrados, han llegado a los 2,2 millones de máquinas vendidas. Sólo en los dos últimos meses la proporción fue de 3 Saturn por cada PlayStation vendida. Como veis, hay versiones para todos los gustos.

Rol de calidad para Saturn.

La compañía Working Design han asegurado en varias revistas japonesas que ha conseguido los derechos de dos prestigiosos juegos de rol, «Magic Knight Rayeart» y «Shinig Wisdom», para traspasarlos a SegaSaturn. Esta noticia ha sido recibida con gran algarabía por los millones de aficionados a este género en Japón.

Atari busca nuevos horizontes en PC.

Nada más comenzar el año, Atari nos ha sorprendido anunciando la creación de una nueva división llamada Atari Interactive, que se encargará de convertir algunos de los viejos éxitos arcade de la compañía a formato PC, mejorando y actualizando todo su apartado gráfico y sonoro.

De momento han dado a conocer los cuatro primeros títulos que tomarán este camino: «Tempest 2000», «Highlander», «The Baldies» y «FlipOut». Aún así, la propia Atari ha confirmado que convertirán 13 títulos más a lo largo del 96. Curiosamente, la compañía no ha anunciado ningún plan de lanzamientos para su Jaguar durante este año.

RUMOR.

Sega puede seguir interesada en adquirir la tecnología M2.

A pesar de que durante los últimos meses Sega ha desmentido su interés por la tecnología M2, los hechos parecen quitarle la razón:

- La propia Sega ha confirmado que su próxima experiencia en el hardware será un potenciador para Saturn, que se conectará por un puerto de expansión de la consola.
- 3DO asegura que Sega y Matsushita, -dueña de los derechos de esta tecnología-, mantienen reuniones periódicas.
- Trip Hawkins, presidente de 3DO, ha estado contactando en los últimos meses con algunas compañías importantes para conseguir que la tecnología M2 se convierta en un standard. Entre esas compañías podría estar Sega.
- Fuentes bien informadas aseguran que hay dos importantes programadores de Sega colaborando en la realización de la primeras pruebas de software para M2.

Lógicamente, se trata sólo de rumores, pero es muy difícil que ante tantas evidencias no haya nada de verdad en el tema.



No baja la máquina, pero sí los juegos.

LOS ESFUERZOS DE SONY POR BAJAR EL PRECIO DEL SOFTWARE.

Ya lo prometieron una vez desde **Sony Computer España**: *"No queremos que nuestros juegos superen las 10.000 pts"*. Y no sólo han cumplido su promesa, sino que además están tratando por todos los medios de ajustar los precios al máximo con el fin de ofrecer al usuario el producto más competitivo. Sus intenciones se demuestran con el hecho de que ahora mismo podéis disfrutar de dos títulos de la fuerza de **«Crazy Ivan»** -que,además, está traducido-, y **«Twisted Metal»** al precio de **6.990 pesetas.**

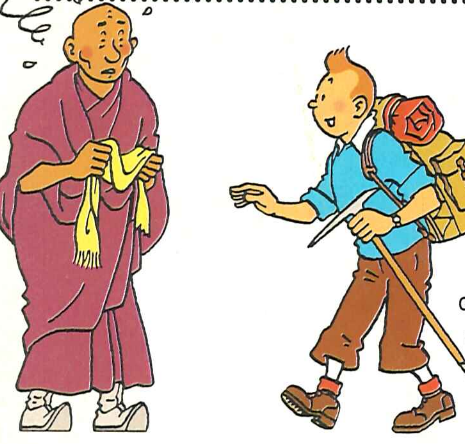
Una rebaja muy de agradecer si tenemos en cuenta que los dos son novedades y, además, de una gran calidad. Y lo que es más importante, **Sony** quiere seguir en esta línea de precios asequibles. Estupendo.

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA



«Tintín en el Tíbet», portátil.

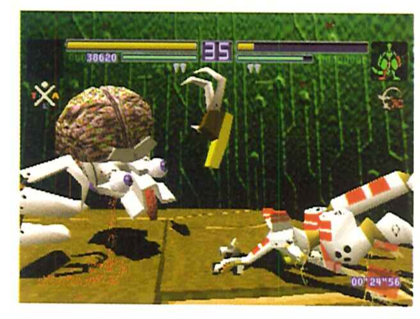
TINTÍN SE PASA A GAME BOY

Nintendo va a poner a la venta en el mes de abril la versión portátil de unò de los plataformas más originales que han pasado por **Super Nintendo**: **«Tintín en el Tíbet»**. Como ya sabéis el juego combinará la habilidad, los puzzles y la inteligencia para conseguir una aventura larga y muy completa de la que el mes que viene os ofreceremos más información.

Ocean sigue en la lucha.

«ZERO DIVIDE» ATERRIZA EN PLAYSTATION.





La lucha sigue estando en la brecha y para demostrarlo nada mejor que esta súper producción para **PlayStation** que **Arcadia** pondrá a la venta entre los meses de febrero y marzo. **«Zero Divide»**, programado por **Zoom** y apadrinado por **Ocean**, será un llamativo arcade que sabrá combinar lo mejor de juegos como **«Toshinden»** o **«Street Fighter»**. De uno ha extraído la calidad gráfica, los cambios de cámara y el perfecto planteamiento 3D, del otro la facilidad de control y la fluida continuidad de la lucha.

Puede ser uno de los bombazos de la temporada.

«Jhony Bazookatone» en Saturn y PlayStation

PLATAFORMAS A RITMO DE ROCK

US Gold, vía **Electronic Arts** va a acercar a los usuarios de 32 bits un arcade de plataformas protagonizado por un marchoso chavalete que responde al extravagante nombre de **Bazookatone**. Renderizaciones y mucha música de guitarra serán el fondo perfecto para que se desenvuelvan las aventuras de este aprendiz de Elvis. Será a finales de febrero cuando el juego se ponga a la venta.

¿Quién me ha robado dos días del calendario?

Algunos de vosotros habréis descubierto con estupor que en algunos calendarios de los que regalamos el mes pasado faltaban dos días, ¡y nada menos que de agosto! Lamentamos este misterioso error, pues no están los tiempos como para quitarle a nadie dos días de vacaciones. Así pues, aquí os devolvemos vuestros dos días. Que los disfrutéis con salud.

30 31

GANADORES CONCURSO SATURN

Enhorabuena a los ganadores, quienes recibirán una alucinante cazadora de Sega Saturn.

José Fco. Pérez Ferreras	Asturias
Juan A. Peris Romero	Castellón
Julian Ropero Gil	Huelva
Francisco Pineda Ortega	Cadiz
Marc Segura Molina	Lérida
Borja Hernández García	Avila
Miguel Esquerdo Pérez	Alicante
José Martínez García	Sevilla
Narciso Mesa Bravo	Cáceres
Alesio Sánchez Fernández	Orense

LA QUINTA COLUMNA

La situación se equilibra

Un apasionado defensor de Sega, cuyo nombre no viene a cuento, me advirtió hace apenas un año, -cuando Saturn y PlayStation acababan de salir a la venta en Japón-, que estábamos ante una carrera de fondo y no en los 100 metro lisos.

Había recurrido a este símil deportivo al reconocer la inicial ventaja de PlayStation en la calidad de sus primeros títulos de software. No era él único. Prácticamente toda la prensa especializada mundial nos apresuramos a afirmar que la máquina de Sony parecía mejor dotada para ofrecer grandes juegos que su rival de 32 bit. Y la verdad es que los primeros lanzamientos para ambas consolas así lo ponían de manifiesto: «Ridge Racer», «Toshinden» y «WipeOut» desplegaban mejores sensaciones que «Daytona USA», «Virtua Fighter» y «Cyber Speed». Una vez más, las prisas le habían jugado una mala pasada a Sega.

Sin embargo, el "listillo" aquél tenía razón. En los últimos meses hemos asistido a la llegada de unos títulos para Saturn asombrosos que han modificado la tendencia de la balanza hasta dejarla en un perfecto equilibrio: «Sega Rally» y «Virtua Fighter 2» no han hecho sino demostrar que nos encontramos ante una gran máquina, tan poderosa y sorprendente como la que más. Y eso sin contar con que están empezando a llagar a Saturn excelentes versiones de títulos como «Toshinden» que hasta hace muy poco parecían patrimonio exclusivo de la máquina de Sony. La experiencia nos ha demostrado que no se puede juzgar a un sistema cuando tan sólo tiene unos meses de vida. Porque, dejando a un lado las preferencias y prejuicios de cada usuario, -siempre lícitas, por supuesto-, lo que mejor puede venirle a este sector es que ambos soportes compitan en calidad y buenos títulos. Y eso es algo que está empezando a suceder de una manera clara.

Lo que sí daña el prestigio de estas consolas -como bien advertía Miyamoto en el Shoshinkai- es toda la "morralla" que llega sin ningún tipo de control hasta los catálogos de las compañías. No es de recibo que se lancen títulos -de cuyos nombres no quiero ni acordarme-, que no darían la talla ni en las 16 bit. Es preferible contar con menos novedades al mes, pero que todas ellas hagan gala de un nivel máximo de calidad. Sería bueno para todos.

Manuel del Campo

SEGA the GAME is NEVER Over.



Airbag no disponible











SEGA SATURN

PELIGROSAMENTE REAL



Éxito europeo de Mega Drive. *Fuentes de Sega España han confirmado que las pasadas navidades fueron un momento propicio para la venta de 16 bits en Europa. La cifra de Mega Drive´s vendidas en el Antiguo Continente es de 350.000 unidades, mientras que en España el resultado ha sido un 70% superior a las previsiones, es decir, se han vendido unas 140.000 máquinas.*

«Mortal Kombat 3» se hará portátil. *Dice el refrán que "nunca es tarde si la dicha es buena". Por eso los poseedores de Game Gear recibirán con agrado la noticia de que el próximo mes de marzo podrán ver en su portátil la penúltima conversión de este sensacional título de Acclaim, que llegará de la mano de Arcadia.*

«FIFA Soccer» sigue en la brecha. *La campaña de navidad ha convertido al juego de E.A. en el más vendido en media Europa. La versión Mega Drive ha vendido en España 40.000 unidades.*

Esquiar en Ultra 64. *Paradigm Simulation, la compañía que está detrás de «Pilotwings 64», está trabajando en un simulador de esquí para la 64 bits de Nintendo. El título provisional del cartucho será «Egghead Shred» y está protagonizado por el monstruito Egghead, mascota de Paradigm.*

3DO Company negocia con Sega. *Los rumores que hablan de las conversaciones entre Sega y The 3DO Company para que la primera adquiera los derechos de la tecnología M2 están tomando nuevos rumbos. Ahora se dice que en contrapartida Sega podría ceder los derechos de conversión de alguno de sus juegos insignia como «Virtua Fighter 2».*

Goldstar se replantea su estrategia. *Rumores provenientes de Goldstar España alejan la posibilidad de esta compañía ponga a la venta la tecnología M2 como había anunciado. Aluden a razones de costes: el precio de la máquina sería tan elevado que tendría poca aceptación en el mercado.*

Nintendo España batiendo récords. *Las cifras de ventas de los cartuchos de Nintendo estas navidades han resultado explosivas: «Killer Instinct» (Game Boy): 33.238 unidades, «Killer Instinct» (Super Nintendo) 46.550, «Donkey Kong Land» (Game Boy) 47.355, «DKC2» (Super Nintendo) ha agotado los 15.000 cartuchos de que se disponía.*

Entrevistamos a Sue Campbell, Product Manager de Psygnosis

"«WipeOut» ha sido un fenómeno en toda Europa"

Hobby Consolas: Siendo tú la encargada de un juego como «Wipeout» es obligado preguntarte sobre los insistentes rumores de la versión de este título para Saturn, ¿qué hay de cierto en esto?

Sue Campbell: No hay ninguna confirmación por parte de la compañía, pero habiendo sido uno de los grandes éxitos no es extraño que se quiera hacer una conversión. Pero no os puedo confirmar nada.



Sue Campbell, -Directora de Producto de Psygnosis-, visitó nuestra redacción con el fin de enseñarnos los últimos proyectos de esta compañía británica. Aprovechamos su estancia en Madrid para mantener una interesante charla con la representante de la compañía de software más fructífera para PlayStation.

¿Al ser Psygnosis una compañía de Sony no se supone que los juegos que desarrolle han de ser exclusivos?

No necesariamente. Psygnosis es de Sony, todas las herramientas de desarrollo de producto son de Sony y «Wipeout» se desarrolló pensando exclusivamente en PSX, sin embargo ha salido para PC y de igual modo podía aparecer en otros formatos. No estoy al corriente de los rumores, pero creo que la tendencia existente en los 16 bits de que tarde o temprano los productos aparezcan para todos los formatos puede darse también en las 32 bits. Y no sólo en el caso de «Wipeout» de Psygnosis. De todos modos esto sólo son rumores sobre los que Psygnosis no se ha pronunciado ni a favor ni en contra. No hay nada oficial.

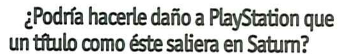


Sí, pero, de ser cierto, ¿el juego lo desarrollaría Psygnosis o cedería la licencia a otra compañía?

Psygnosis es una compañía de desarrollo. Programamos juegos y nada más. Si se llegara a un acuerdo no sé lo que podría pasar, o cómo sería el acuerdo. Ahora mismo estamos centrados en desarrollar por y para PlayStation y no pensamos en otra cosa.

¿Podría hacerle daño a PlayStation que un título como éste saliera en Saturn?

En estas nuevas generaciones el campo está más abierto. Los desarrollos son muy costosos y creo que tiene que tenderse a la expansión. No sé si se mantendrá siempre la exclusividad. No sé si sería bueno. Tampoco sé que va a pasar. Habrá que esperar a ver en que termina todo y comprobar el resultado.



¿Que nos puedes decir sobre «Wipeout 2»?

Se está trabajando en diseños e ideas y lo único claro es que se trabaja sobre el concepto de mejorar y ampliar todo lo concerniente al fenómeno «Wipeout".

En Gran Bretaña ha sido un gran éxito de ventas, ¿la respuesta ha sido igual en el resto de Europa?

En Gran Bretaña barrió siendo número 1 de todos los títulos que aparecieron a la vez. En el resto de Europa ha estado luchado con «Ridge Racer» en un pequeño margen. No hay duda de que ha sido un gran fenómeno.

¿Podríamos considerar a «Ridge Racer» como su mayor competidor?

Sí, si hablamos del momento en que ambos juegos se pusieron a la venta. La popularidad le hizo un duro competidor, sin embargo ahora mismo «Destruction Derby» le ha superado ya en ventas, aunque ligeramente.

Podemos pensar también en un «Destruction Derby 2»?

Es factible, aunque no hay nada decidido todavía. Juegos con tanto carisma siempre son susceptibles de tener una segunda parte.

¿Qué proyectos tenéis en preparación?

Ahora mismo tenemos mucha confianza en «Crazy Ivan», que está totalmente traducido al castellano. Algo nunca visto si tenemos en cuenta que se trata de un juego de acción.

> "Queremos darle a cada usuario el tipo de juegos que prefiere, sin olvidarnos de los gustos de nadie"

¿Doblar las voces de un juego de acción no es un movimiento arriesgado?

Psygnosis trabaja para localizar el producto adecuado para cada país. Si en España es importante traducir juegos para satisfacer al usuario, nosotros lo traducimos.

¿Que le supone a Psygnosis la traducción de los juegos?

Más dinero, más tiempo y mucho más trabajo logístico para calcular la cantidad que se puede vender en cada idioma. Pero vamos a seguir haciéndolo, es una de nuestras prioridades. Además, este trabajo no significa retraso para el usuario español. Son lanzamientos para toda Europa. No queremos que el usuario se sienta desplazado: los juegos salen al mismo tiempo aquí que en Gran Bretaña, aunque haya que sumarle el tiempo empleado en la traducción.

En breve pondréis «Myst», traducido, en el mercado, ¿es señal de que las aventuras van a estar dentro de vuestras prioridades?

Con «DiscWorld», «Myst» y «Chronical of the Sword» vamos a probar la reacción del mercado. «Discworld», el único a la venta por ahora, se ha comportado realmente bien. Hay que estar con el gusto de la mayoría de los usuarios, pero no por ello descuidar productos como la aventura o la estrategia porque sean menos mayoritarios que la lucha o la velocidad. La idea es cubrir el mercado de manera que cada usuario tenga el tipo de juegos que prefiere, sin olvidarnos de los gustos de nadie.

No nos olvidamos de los Mejores Juegos del 95

Continúan llegando más y más votos

No, no nos hemos olvidado de la elección de los Mejores Juegos del 95. Lo que ocurre es que la fecha de recepción de votos no ha finalizado en el momento en que estamos cerrando este número, pero tranquilos, porque el próximo mes os facilitaremos la lista de los ganadores.

¡Ah, y gracias de antemano por muestra masiva participación en esta elección!

Nuevos modelos de pads para todas las consolas

AGÁRRALOS COMO PUEDAS

SUNSTATION PAD
PlayStation - Sunsoft - Spaco

Sunsoft está dispuesta a demostrar que no sólo de videojuegos vive el hombre y que está decidida a ser una compañía puntera también en la fabricación de periféricos. Para muestra, un botón, o mejor dicho 17 más uno direccional que son los que tiene exactamente este **Sunstation Pad.** Como habréis adivinado, se trata de un pad de control para **Playstation** que añade a las funciones propias del original algunas nuevas de gran utilidad para determinados juegos. Por ejemplo, cuenta con una función de cámara lenta, otra de autodisparo y otra interesantísima de programación con la que realizar golpes especiales en los juegos de lucha quedará reducido a tocar el botón apropiado.

ST1- S
Saturn - Competition Pro - Arcadia



Los usuarios de **Saturn** tampoco van a quedarse sin su pad. Gracias al buen hacer de **Competition Pro** van a contar en breve con un mando que satisfará todas sus exigencias de precisión y comodidad. Su nombre será **ST1-S** e incorporará el auto disparo y el turbo para los seis botones frontales además de contar con el apreciado "Slow Motion" o cámara lenta, tan útil para algunos juegos de acción. La distribución correrá a cargo de **Arcadia.**

SUPER 16 CLEAR
Super Nintendo - Competition Pro - Arcadia

La 16 bits de **Nintendo** no tiene por qué sentir envidia de su hermana portátil. A pesar de que **Super Nintendo** no ha recibido los llamativos "trajes de colores" de **Game Boy**, las posibilidades de darle un poco de colorido a esta consola la tenéis más al alcance de la mano -y nunca mejor dicho-, de lo que pensáis.

Si no os lo creéis no tenéis más que echarle un vistazo al innovador diseño de este **Super 16 Clear**, un pad de control realizado en plástico transparente que atesora en su interior las funciones más avanzadas que se le pueden pedir a un periférico de este tipo. Si os interesa haceros con uno os diremos que será distribuido por **Arcadia** dentro de muy poco tiempo.

6 BUTTON CLEAR.
Mega Drive - Competition Pro - Arcadia

Los tres botones del pad de **Mega Drive** se están quedando un poco anticuados frente al cada vez mayor número de juegos que precisan de hasta 7 para su control. Para solucionar este problema nada mejor que hacerse con el pad **6 Button Clear** de la compañía **Competition Pro**. Sus seis botones os permitirán realizar cualquier función de una forma sencilla e incluso podréis aprovecharos de las ventajas introducidas en este mando como son el auto disparo, el turbo disparo, la acción a cámara lenta o su ergonómico diseño.

SNK presenta una nueva NEO GEO

Por Nicolas de Costanzo

La compañía SNK continúa su andadura totalmente por libre, sin hacer caso a modas, corrientes ni estrategias comerciales de sus teóricas competidoras. Ahora se ha desmarcado con la presentación de un nuevo sistema doméstico, al que ha denominado NEO GEO CDZ y que acaba de ser presentado en Japón.

Esta nueva consola contiene las mismas especificaciones técnicas que Neo Geo CD, incluyendo la memoria RAM, que vuelve a ser de 56 megabits. Su única particularidad reside en que ahora consta de un soporte CD-ROM de doble velocidad, con el fin de disminuir considerablemente el tiempo de carga de los juegos, uno de los aspectos que más se le ha criticado a su predecesora. Igualmente se ha reducido el tamaño de la carcasa, para hacerla más manejable y cómoda para el usuario.

El detalle más curioso de este lanzamiento es que SNK no ha impuesto ningún precio mímino de venta a los distribuidores, de modo que cada tienda puede lanzar este soporte al precio que crea conveniente. El problema es que, de momento, este Neo Geo CDZ se está vendiendo a una media de 45.000 yens, una cifra bastante alta si tenemos en cuenta que SegaSaturn y PlayStation cuestan ahora mismo 26.000 y 25.000 yens respectivamente.

Este es el aspecto que presenta el nuevo Neo Geo CDZ, que acaba de ser lanzado en el mercado japonés.

3x3 ojos

Sólo para los ojos de los amantes del manga

Formato: **PlayStation**





La versión para PlayStation de «3x3 Ojos» ha conseguido que los jugadores se sientan completamente inmersos en el manga.







No hay que estar muy metido en el mundillo para asociar el título «3x3 Ojos» con un manga muy famoso. Tanto los cómics como las películas de animación aparecidas hasta la fecha se han encargado de mantenernos al día de las aventuras de Pai (su dulce protagonista con problemas de doble personalidad) y compañía.

Con estos antecedentes os podréis imaginar la espectación que está despertando por estos lares este título que Xing Entertainment ha realizado para PlayStation.

Una vez puestos a jugar y tras superar unos primeros momentos de desconcierto, este título se muestra como una aventura conversacional con muchos elementos en común con «Snatcher» de Konami. Gracias a una sucesión de imágenes estáticas de gran calidad y a un amplio menú de comandos, se pueden controlar las acciones de los protagonistas, que se ven inmersos en una historia llena de intriga y acción.

Los fanáticos del manga seguro que sabrán agradecer el poder encontrar este título en PlayStation, a pesar de que el juego haya tenido que ser editado en dos compactos debido al enorme espacio que ocupan las digitalizaciones de los diálogos entre los personajes.



Los japoneses deben estar locos

Fiesta "otaku" en Tokio

A pesar de que en occidente tengamos la idea de que los japoneses trabajan casi sin descanso y apenas tienen tiempo para nada -salvo leerse algún manga o echar una partida a los video juegos-, la realidad es bien distinta. En los últimos años, la sociedad japonesa ha tomado una palabra de su idioma, "Otaku", para definir de un modo coloquial a aquellas personas que tienen un hobby al que se dedican por entero. Su traducción al castellano podría ser algo así como "viciado", "comido el coco" o "loco" por algo.

Así, en Japón -como en todas partes- hay muchas clases de otakus, dependiendo de los diferentes tipos de aficiones: deporte, música, sexo... pero los más numerosos, como os podéis imaginar, son los "manga otakus", "animation otakus" y "videogame otakus".

Es tal la devoción de millones de japoneses por estas tres modalidades que periódicamente se organizan fiestas en macro-discotecas en las que los jóvenes nipones se transforman en los héroes y protagonistas de sus mangas, ánimes y videojuegos preferidos, disfrazándose con indumentarias idénticas a las diseñadas por los creadores de esas historias.

Estas imágenes corresponden a una de esas fiestas organizada hace unos días por la compañía Technos en una famosa discoteca de Tokyo, a la que acudieron más de 500 otakus procedentes de todo Japón.

La fiesta tuvo lugar un domingo de 12 del mediodía a 6 de la tarde, -a estos chicos no les debe gustar mucho trasnochar-, y en ella, además de la diversión que supone ver a todo el mundo disfrazado, pudieron disfrutar de las melodías más conocidas de los videojuegos o los ánimes, ver proyecciones de los más famosos ánimes en decenas de monitores y realizar otras actividades preparadas por la organización como un concurso de disfraces y otro de imitaciones de famosos.

Como podéis ver, los japoneses se lo pasaron en grande disfrazándose de Chun Li, Goku, Wolverine... Para ellos esta afición es casi una religión y el poder entrar de vez en cuando en ese mundo irreal supone un acontecimiento irrepetible.

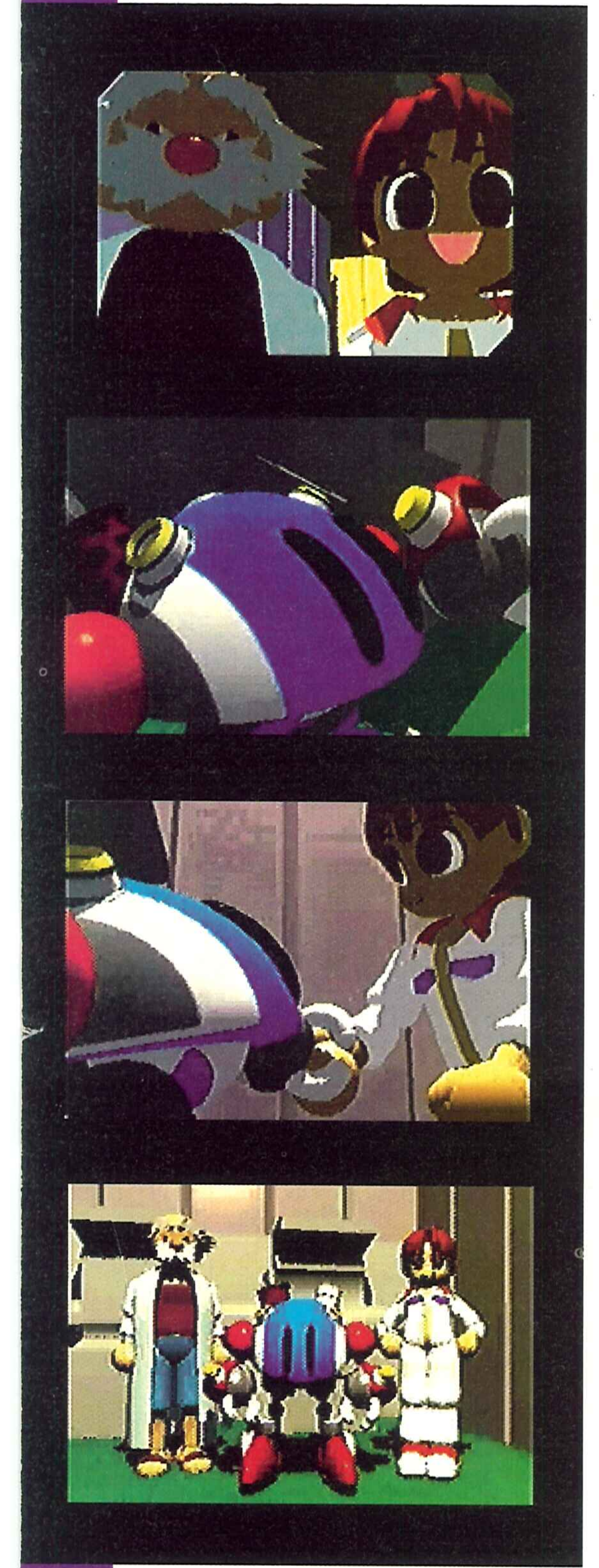
La verdad es que está simpático el tema.

En las fiestas "otaku" los nipones aprovechan para vestirse como sus ídolos. Aquí podéis ver, entre otros, a Chun Li, Wolverine, a la chica de Sailor Moon y a un VR Trooper o algo parecido

Steamgear Mash

Plataformas simpáticas

Formato: SegaSaturn







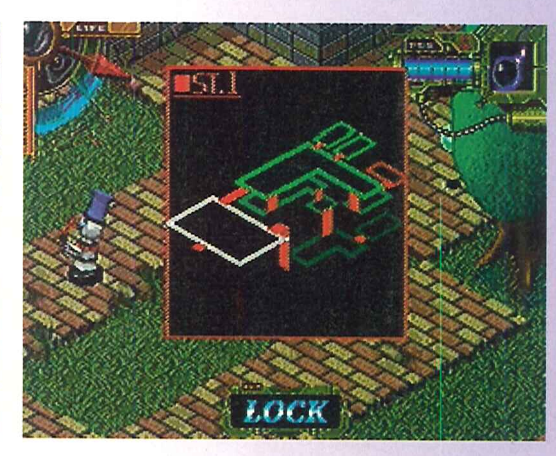
Takara se ha apartado de la lucha para hacer que Saturn disfrute de un curioso plataformas impregnado de humor y simpatía. De corte infantil y con personajes marcadamente "chinakas" «Steamgear Mash» está ofreciendo a los japoneses una diversión fácil que no se complica con vericuetos técnicos ni precisa un alto nivel de concentración. Lo que no quiere decir que sea sencillo, ni mucho menos.

En realidad esta atípica producción de Takara combina las plataformas con el arcade sin olvidarse de algunas gotitas de aventura. De este modo, el pequeño robot protagonista se verá obligado a sortear todo tipo de plataformas, en perspectiva isométrica, a la vez que elimina hilarantes enemigos y busca las claves que abran las puertas a los laberintos de cada fase. Una tarea épica que raya con lo no deseable, pero que se ve suavizada con la opción de salvar partidas.

Técnicamente el juego es sencillito y, a pesar de que maneja los sprites con soltura, no puede alardear de mucho más que de la originalidad de algunas de sus situaciones.



El aspecto más destacable de este título es el gráfico, unido al ambiente humorístico y simpático que lo envuelve todo.



La gama de géneros para Saturn se va ampliando poco a poco. A ello contribuye esta especie de plataformas-arcade-aventura.





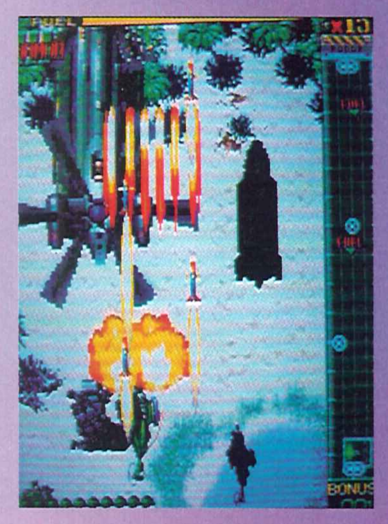




DESERT War

"Predicar" en el desierto

Formato: **Arcade**





Si tienes la suerte de venir por Japón en estas fechas y puedes acercarte hasta algún salón recreativo de esos que tanto abundan por aquí, puede que lo que te encuentres te deje alucinado.

Junto a las archifamosas máquinas de Sega, Midway, Namco, etc... posiblemente podrás ver otros arcades mucho menos conocidos pero igualmente solicitados por los jugones de ojos rasgados. «Desert War» sería una de estas máquinas.

Con la realización de Jaleco, este shoot'em-up clásico protagonizado por un helicóptero aprovecha un scroll vertical para rodear al jugador de toda la acción que pueda desear. «Desert War» está estructurado en torno a misiones que varían en número dependiendo del nivel de dificultad elegido. El objetivo de las misiones no es otro que ir destruyendo los blancos escogidos al principio de la fase a la vez que rescatamos por el camino a todos los soldados que podamos.

Un indicador de combustible se encargará de recordaros que nada dura eternamente y que la gasolina no es una excepción. Recoger el ítem oportuno solucionará en parte el problema, aunque para asegurarte el éxito en la misión sería muy recomendable que te buscaras a un amigo que compartiese contigo tus penurias como piloto de combate.



Uno de los arcades que está más de moda en estos momentos en Japón es este «Desert War», en el cual manejamos un helicóptero que tiene que arrasar todo cuanto encuentre a su paso.

PANEL de Pong

Nintendo apuesta otra vez por los puzzles

Formato: **Super Nintendo**

El aclamado «Tetris» ya tiene sucesor en Japón. El osado aspirante al título de puzzle del año lleva el nombre (aproximado, porque ya sabeis que esto del japonés en un poco raro) de «Panel de Pong» y para tratar de desbancar a tan ilustre adversario hace gala de una jugabilidad cuando menos tan alta como él. Lo cual ya es bastante.

La cosa sigue siendo muy parecida estéticamente -no en vano lo ha realizado la propia Nintendo-, pero la mecánica de juego tiene varias peculiaridades: las piezas (cuadrados con una imagen en su interior) no caen, sino que aparecen por filas desde la parte inferior de la pantalla. La misión es formar grupos de al menos 3 piezas iguales en horizontal o vertical, pudiendo mover para ello cualquier pieza... ¡pero únicamente dentro de la misma línea!

La cosa parece complicada, pero tras las primeras partidas se simplifica mucho, quedando únicamente espacio para la diversión.















Con toda la potencia de Ultra 64...

LLEGA KILLER INSTINCT 2

Nintendo ya está preparada para ofrecer a sus seguidores una nueva entrega de un juego de lucha que está marcando época. De momento será en versión arcade, después llegará a Ultra 64. Nuevamente, el equipo formado por Nintendo, Midway, Rare y Williams estará detrás de este ambicioso proyecto.

La bomba estalló en **USA** y su onda expansiva ha llegado hasta aquí. **«Killer Instinct 2»** está a punto de ser lanzado en los salones recreativos. De hecho en algunos lugares de **Miami** y **Chicago** ya se encuentran varias unidades en versión beta, con el fin de "testear" el impacto del juego entre el público "yankee".

La puesta de largo oficial se producirá, casi con toda seguridad, a principios del mes de Febrero, y no mucho después, esperemos, lo tendremos en los salones de nuestro país.

«Killer Instinct 2» llegará con un montón de novedades y mejoras con respecto a su predecesor con el fin de superar su éxito y convertirse, -ya lleva camino de serlo-, en una de las series más populares de la historia. Este nuevo **«Killer Instinct»** promete, según sus creadores -**Nintendo, Rare y Midway**-, un mayor grado de jugabilidad, mejores gráficos, escenarios más vistosos y detallados, nuevos personajes y, sobre todo, miles de combinaciones de golpes y movimientos. Ahí es nada. Incluso se habla de que los luchadores podrán interactuar con los objetos y elementos de los escenarios.

Según el propio vicepresidente de ventas de **Midway**, *"Hay un montón de nuevos elementos que se han añadido a«Killer Instinct 2». Además de los nuevos personajes y movimientos, la posibilidad de interactuar con los decorados añadirá una nueva dimensión al concepto de jugabilidad. Este juego alcanza un nuevo nivel de entretenimiento gracias a la última tecnología en gráficos y almacenamiento que se ha utilizado en su programación".* ➤



Todo el apartado gráfico de «Killer Instinct 2» ha sido mejorado con respecto a la primera parte. Esto puede apreciarse sobre todo en el diseño de los escenarios, cuyo efecto 3-D es sensacional.

Sus creadores aseguran que el jugador tendrá a su disposición, literalmente, cerca de un millón de "combos" y movimientos especiales.



Los luchadores que regresan de la primera parte cuentan ahora con un remozado y ampliado repertorio de golpes y movimientos finales, que les convierten en personajes totalmente nuevos.

CUATRO NUEVOS PERSONAJES CON INSTINTO ASESINO

Una de las novedades más atractivas de esta segunda parte de «Killer Instinct» será la presentación de cuatro nuevos luchadores que se unirán al torneo. Llegarán para sustituir a Eye-dol, Thunder, Cinder y Riptor, quienes parecen haberse cansado de tanto combate. De este modo. el número de luchadores total vuelve a ser 11, contando con el jefe final..

MAYA

Esta estupenda señorita pertenece a una desconocida tribu que habita en la zona menos explorada de la jungla de América Central,y que no se distingue precisamente por proporcionar mucho vestuario a sus integrantes.

La especialidad de Maya son los cuchillos, -y no los de cocina precisamente-, con los cuales será capaz de ejecutar golpes tan letales como Cobra Bite, Mantis o Savage Blades.



GARGUS

Este teórico y misterioso -muy pocas personas en el mundo han conseguido verlo-, cuarto personaje, todavía no estaba incluido ni en la versión beta que se lanzó en algunos salones de Chicago y Miami. Por lo que sabemos, se trata de una especie de escultura gótica de aspecto siniestro. Pero es todo lo que podemos decir por el momento.



KIM WU

Una de las nuevas damas del torneo es bastante jovencita -tiene sólo 17 abriles- y, al menos por su forma de vestir, parece bastante comedida. En su recóndito país natal asiático se dedicaba a vender flores, pero ahora es una experta en artes marciales capaz de eliminar al más pintado. Sus golpes preferidos se conocen como Split Kick, Fireflower y Tornado Kick.

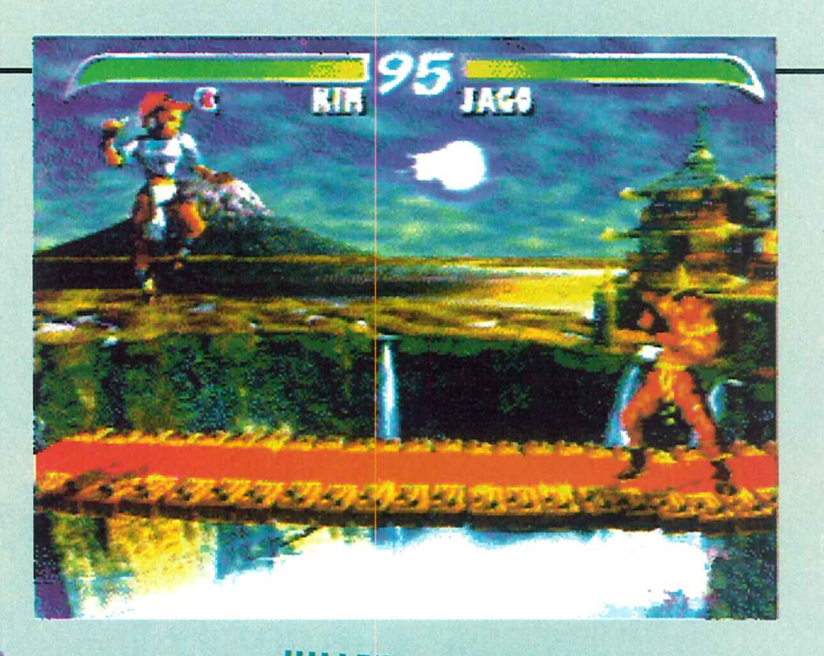




TUSK

El más salvaje y temido de los bárbaros se presenta al torneo con ganas de machacar cráneos y demostrar la superioridad de su raza. Para ello, porta una espectacular espada con la que ejecutará algunas "caricias" bajo el nombre de Skull Splitter y Web of Death.

NAME: TUSK
HEIGHT: 6'11"
WEIGHT: 200lbs
AGE: 31 YEARS



➤ Uno de los aspectos que más están resaltando los realizadores del juego es la infinidad de "combos", golpes y movimientos que poseerá cada luchador. **Joel Hochberg**, Consejero Delegado de **Rare**, afirma que *"...queremos completar el juego de lucha que ofrezca el mayor número de posibilidades en cuanto a movimientos y finales. En «Killer Instinct 2» los jugadores serán capaces de ejecutar hasta un millón de "combos" y movimientos diferentes. Y hablo en sentido literal, sin exagerar ni un ápice".*

El objetivo de los programadores en este sentido es conseguir que hasta los jugadores más expertos tarden meses en descubrir una pequeña parte de todas las posibles combinaciones que se pueden encontrar en el juego.

Y hablando de golpes, esta vez los renderizados luchadores de **«Killer Instinct 2»** contarán entre su repertorio con otro tipo de "fatalities" o movimientos finales, además de los ya conocidos "millations moves", llamados ahora por **Rare** y **Nintendo** "super moves" o "breakers". Para poder utilizarlos se ha incluido un nuevo medidor de poder situado justo debajo de la barra de energía, que con su cargamento repleto posibilitará la ejecución de esos golpes especiales, además de aumentar considerablemente la agresividad de los luchadores.

Por supuesto, el apartado técnico no se va a quedar atrás. **Rare** alardea de haber conseguido un nivel gráfico superior gracias a la utilización de las herramientas de **Alias, PowerAnimator TM 3-D**.

Los luchadores contarán ahora con una animación mucho más suave y enlazada en la que se cuidará hasta el más mínimo detalle, como el movimiento del pelo producido por el aire. También los escenarios ofrecerán una calidad exquisita, con diferentes planos de scroll y multitud de elementos renderizados que completarán un sorprendente entorno 3-D. Y para los fans de la famosa banda sonora, **Nintendo** ha revelado que se lanzará un nuevo éxito para promocionar el juego. Como veis, no le va a faltar detalle a esta nueva entrega de **«Killer Instinct»**.



La espectacularidad será una de las apuestas de esta segunda parte de «Killer Instinct». En escenarios tan salvajes como este podremos disfrutar de golpes tan potentes como el que Jago está a punto de propinarle al bueno de Spinal. Que se vayan preparando los luchadores.

KILLER INSTINCT, MUCHO MÁS QUE UN JUEGO

Ya sabemos que es un tópico muy utilizado, pero desde luego en este caso esa definición le viene como anillo al dedo. «Killer Instinct» no fue un lanzamiento más de Nintendo, sino que se convirtió en el primer juego, junto a «Cruise ´n´ USA», en utilizar la tecnología Ultra 64. De este modo Nintendo le colocó como buque insignia de las posibilidades de su nuevo proyecto.

En USA rápidamente llegó a la lista de las máquinas con mayores recaudaciones y todavía hoy se encuentra dentro del Top Ten de los programas arcade más jugados en aquel país. En Europa, sin embargo, existieron algunos inconvenientes, motivados en parte por los problemas de censura que surgieron en Francia y Alemania, y en parte porque la campaña de promoción no fue tan intensa como al otro lado del Atlántico. Aún así, a estas alturas y después de un año desde su lanzamiento, es habitual ver a la máquina rodeada de fieles en cualquier salón de nuestro país.

Pero si entramos a hablar de las versiones domésticas, las cifras se disparan. «Killer Instinct» para Super Nintendo ha vendido en España -según la propia Nintendo-, 46.500 unidades, convirtiéndose posiblemente en el juego más vendido en el año 95, un honor que puede traspolarse al resto de los países europeos. En USA también se encuentra entre los cartuchos más vendidos del pasado año. Y tres cuartos de los mismo sucede con la versión de Game Boy: en España ha alcanzado la nada despreciable cifra de 34.000 unidades vendidas, siendo superado solo por «Donkey Kong Land».

Con todos estos datos, comprenderéis porqué se está armando tanto revuelo con la llegada de la segunda parte. Esperemos que esta vez la máquina recreativa -que posiblemente llegará en Marzo-, supere el éxito de su antecesor.

Por cierto, Rare ha aprovechado este lanzamiento para recordar que actualmente se encuentran trabajando en la versión de «Killer Instinct» para Ultra 64 y que posteriormente los usuarios de esta consola dispondrán de otra secuela, seguramente muy similar a «Killler Instinct 2» arcade.

Como podéis comprobar, Combo, Fulgore y compañía van a estar dándonos la lata durante muchos años.

SOCIEDAD ANTI
PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 Extreme Games

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,







BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DEL MANGA

El manga es una de las modas más aplastantes de la última década. Desde el corazón de Japón nos llegan sus relatos, que nos transportan a mundos ficticios surgidos de la realidad. Los nombres de sus historias, personajes e incluso creadores resultan conocidos ya en todo el mundo y su arrollador éxito les ha llevado a salirse del papel para inundar otros medios como la TV, el vídeo y, por supuesto, los videojuegos. Seguro que todos vosotros -como nosotros-, habéis caído ya bajo su embrujo, por lo que sin duda recibiréis con entusiasmo esta nueva sección en la que os contaremos mes a mes las novedades más interesantes que se produzcan en relación a los mangas y los videojuegos. Para empezar, aquí tenéis un amplio reportaje con el que daremos un paseo por algunos de los aspectos más destacados de este apasionante tema.

Japón: 20 años de Manga

En el Japón de las dos últimas décadas nos encontramos con **una generación que ha crecido con un manga bajo el brazo.** Es normal ver a personas de cualquier edad y clase social leyendo mangas en el metro, en el restaurante mientras comen o incluso en clase -escondiéndolos bajo los libros, claro-. Y no es precisamente una moda pasajera. El fenómeno manga **lleva casi 20 años** instalado en una sociedad tan industrializada y mecanizada como la japonesa. Pero desde hace algunos años el Manga ha comenzado a extender sus redes por algunos países occidentales como **Francia, Alemania, USA y también España.** Ahora ya nadie parece estar a salvo de esta moda impuesta por los japoneses.



Creadores del manga: los nuevos mitos

La importancia del manga en Japón ha convertido a la figura del ilustrador en toda una institución dentro de la sociedad. Desde hace algún tiempo funcionan incluso varias escuelas universitarias de manga en Tokyo, donde los ilustradores pueden mejorar sus técnicas y aprender algunas nuevas.

En Japón distinguen entre los **"mangaka"** (ilustradores), que normalmente son jóvenes aprendices que acaban de iniciarse en el oficio, (aunque también se utiliza este término para definir en general a todos los autores de manga), y los **"sensei"** (maestros), auténticos genios y verdaderos artífices del éxito del manga, cuyo representante más famoso es **Akira Toriyama**, creador entre otros de **Dragon Ball**. Para los primeros, las propias revistas de manga organizan concursos y ofrecen clases por correspondencia, para que posteriormente puedan convertirse en «sensei» estudiando en la universidad.

Las claves del éxito

Un fenómeno de tal magnitud no puede estar sujeto a la casualidad. Los motivos de su éxito pueden ser los siguientes:

- **Se trata de historias fáciles de entender** para personas de cualquier edad, sexo, clase social o país, lo que se consigue mediante el diseño de unos dibujos cuyos personajes muestran una capacidad expresiva exagerada y a través de unos diálogos dotados de un estilo sencillo pero impregnados de un humor inteligente.
- **Los mangas son un producto de consumo** en el sentido más literal de la palabra. En Japón se puede adquirir a un precio irrisorio. Algunas personas, a pesar de no declararse abiertamente aficionadas a los mangas, se convierten en grandes consumidores del producto simplemente con el fin de entretenerse en sus trayectos en metro o esperando al autobús.
- **El manga ofrece un amplísimo abanico de géneros:** acción, aventura, sexo, ciencia ficción, comedia, fantasía y un larguísimo etcétera, de modo que cualquier lector puede encontrar una historia a su medida.



Las cifras del manga en Japón

En el País del Sol Naciente, los mangas se publican en dos formatos diferentes: **Mangas** y **Manga Magazines**. Los **Mangas** son historietas individuales de un sólo capítulo que se venden a muy bajo precio y de los cuales se pueden encontrar decenas en cualquier kiosco. Los **Mangas Magazines** son revistas que incluyen varias historias y que suelen ofrecer información a cerca de las últimas novedades, concursos y todo lo relacionado con el tema.

El magazine **"Shonen Jump Weekly"**, -en el que nacieron clásicos como **Dragon Ball**-, tiene una difusión de **¡6 millones de ejemplares a la semana!** y es, de lejos, la revista de manga más vendida en Japón. Otras como el **"Monthly Shonen Magazine"** alcanza unas ventas de **1.700.000 ejemplares**, que para tratarse de una revista mensual, no esta nada mal. (Para que os sirva de referencia, os diremos que en España las revistas semanales con más tirada son las que corresponden a la llamada "prensa del corazón", la líder de las cuales vende en torno a los 700.000 ejemplares. En cuanto a las mensuales, las más vendidas suelen estar alrededor de los 300.000).

Las ventas de mangas en Japón representan nada menos que **el 36% del total de las publicaciones** y **el 23% del total de ventas en términos monetarios.** Las cifras hablan por sí solas, aunque también hay que tener en cuenta que hay 121 millones de japoneses en el mundo...



OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Mangas & Videogames

Una alianza inquebrantable

El mundo de los mangas está íntimamente unido al de los videojuegos y al de las películas animadas. No se puede entender la existencia de uno sin los otros. Normalmente el proceso comienza con un manga que consigue un gran éxito de ventas y popularidad que después pasa a ser convertido en película de animación, -ánime-, bien para realizar una serie de TV o bien para ser comercializada en vídeo. Por último, suele llegar el videojuego.

Curiosamente, las compañías convierten los mangas en series animadas no con ánimo de conseguir grandes beneficios, -ya que las cadenas de televisión japonesas no disponen de grandes presupuestos-, sino con la intención de que esa historia adquiera la suficiente popularidad como para lanzar una campaña de "merchandising" con la que vender todo tipo de artículos relacionados con ese manga: muñecos, juguetes, pegatinas y, por supuesto, videojuegos.

Pero las cosas no siempre suceden así...

Videojuegos basados en mangas

Los videojuegos basados en mangas son innumerables en Japón y abarcan todo tipo de géneros: **beat´em up, juegos de Rol, plataformas...** Enumerarlos todos sería una tarea inacabable, pero vamos a recordar algunos de ellos.

Sin duda, el manga más popular en Japón es **«Dragon Ball»**, que ha llegado a vender desde 1986 más de **10, 5 millones de copias de sus 13 volúmenes**. Las adaptaciones de este manga a los videojuegos han llegado a casi todo los formatos: Super NES, Mega Drive, Turbo Duo, PlayStation, Saturn, 3DO... aunque el hecho de que Japón sea un mercado dominado por Nintendo hace que las versiones para Super NES sean las más numerosas.

Otro que ha seguido fielmente el camino "manga-ánime-videojuego" es un viejo conocido en nuestro país, **«Sailor Moon»** que sobre todo ha optado por el estilo beat´em up.

«Appleseed» fue versionado para Super NES el año pasado. Se trata de un juego que no ha tenido mucho éxito de ventas, pero que sí alcanzó gran popularidad gracias al sensacional trabajo del productor al recrear el complejo y tecnológico mundo de Masamune Shirow.

«Cobra», otro clásico de los kioscos y uno de los mangas más solicitados por los japoneses, ha sido adaptado para Mega CD, Super NES y Turbo Duo. En Mega Drive es posible encontrar una aventura de relativo éxito, **«Patlabor»**. Y tampoco hay que olvidar otros mitos como **«City Hunter»** para Turbo Duo o el famoso **«Ranma 1/2»**, en Mega CD y Super NES entre otros, del que también pudimos disfrutar de su ánime en nuestro país.



«Ranma 1/2» es uno de los grandes éxitos del manga que ha viajado hasta los videojuegos, siendo versionado para varios formatos. En España disponemos, de momento de dos títulos para Super Nintendo y uno para Mega CD.







Algunos videojuegos han dado el salto al manga, como es el caso de «Samurai Spirits» y «Virtua Fighter», este último también en ánime.



Las revistas de videojuegos japonesas suelen incluir pequeños mangas protagonizados por los héroes de las consolas. Arriba, Ken de «SF».

El proceso inverso: del videojuego al manga.

A veces, el éxito de algunos videojuegos lleva a los editores a adquirir las licencias para traspasarlos a un manga. En Japón existe una revista llamada **Shonen Ace** dedicada exclusivamente a los mangas basados en videojuegos y en ella se pueden encontrar títulos como **«Virtua Fighter»**, **«King of Fighters»** o **«Toh Shin Den»**, con todos sus personajes protagonizando aventuras dotadas de todos los ingredientes propios del manga. Sin embargo, los expertos reconocen que estas historias no alcanzan un gran nivel de calidad y, al igual que en los videojuegos, los momentos más álgidos se centran en los combates. Otros clásicos que también disponen de manga son **«Dragon Quest»**, **«Slam Dunk»** o **«Samurai Shodown»**. Algunos mangas aparecen con trucos para el videojuego, como es el caso de **Chrono Trigger**, y en otras ocasiones son las propias revistas de videojuegos las encargadas de publicar mangas basados en títulos famosos, como es el caso de la publicación **Gamest**.

Por cierto, que también surgen algunos ánimes basados en videojuegos, como **«Virtua Fighter»** (que actualmente se pasa por la televisión japonesa), **«Street Fighter»** o el propio **«Dragon Quest»**.



Uno de los primeros ejemplos de la entrada de los mangas en las consolas de la nueva generación es este «HokuToonoKen» de la compañía Banpresto para SegaSaturn.

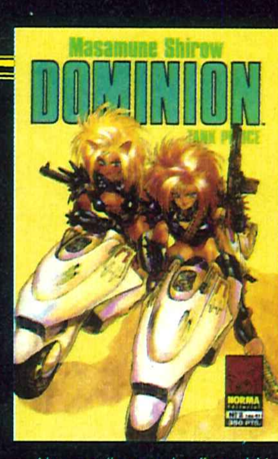
El manga en los nuevos sistemas.

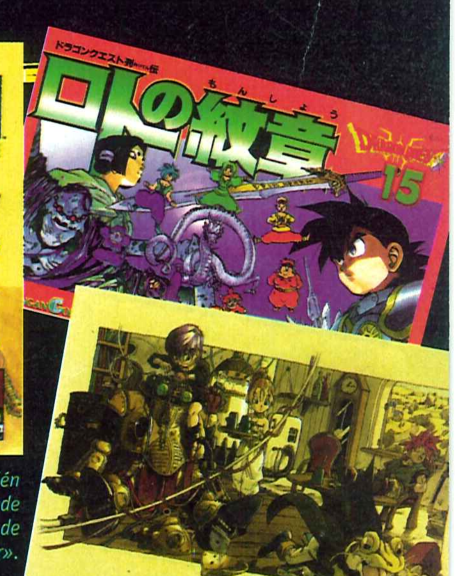
Tampoco los soportes de la nueva generación han podido resistirse al encanto del manga. Además de las versiones de **«Dragon Ball»** para **Saturn** y **PlayStation**, podemos encontrar en esta última otro estreno reciente, **«3x3 Eyes»**, de **Yuzo Takada**. Las nuevas posibilidades del **CD-ROM** en el almacenamiento de datos favorecen que los juegos procedentes del manga puedan utilizar diferentes perspectivas o sean capaces de colocar en pantalla personajes cuya animación resulte idéntica a la de los ánimes.

Este ha sido el caso de **«HokuToNoKen»**, un nuevo título para **Saturn** de la compañía **Banpresto** que ha revolucionado el habitual estilo del lucha incluyendo secuencias animadas para cada movimiento de los luchadores. El resultado, sin embargo, ha quedado un poco por debajo de lo esperado ya que las imágenes han sufrido excesivas pixelaciones y la técnica CinePak ha resultado insuficiente para en tratamiento de imágenes de vídeo. Tal vez en posteriores producciones en las que se utilice el adaptador MPEG, la cosa mejore considerablemente.

Los grandes ilustradores también colaboran en algunos videojuegos.

La estrechísima relación entre mangas y videojuegos ha propiciado que desde hace algunos años las compañías de software recurran a los más famosos ilustradores de manga para que trabajen en el diseño de algunos de sus títulos. Hay que reconocer que a veces estas colaboraciones responden más a una operación de marketing (con el fin de aumentar las ventas del cartucho) que a una verdadera intención de elevar la calidad del juego. Uno de los ejemplos más famosos ha sido la participación del famoso **Akira Toriyama** -sí, sí, el de Dragon Ball-, en el juego **«Dragon Quest»** (partes 3, 4, 5 y 6), realizando el diseño de todos los personajes y de la carátula. **Toriyama** también ha participado en el juego de Square **«Chrono Trigger»** en el que, además de los personajes, se encargó de crear todo el mundo que aparece en el programa.





Algunos "mangakas" también colaboran en los diseños de videojuegos, como es el caso de Toriyama en «Chrono Trigger».

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Toriyama, Dragon Ball





Akira Toriyama es el "sensei" (ya debéis saber lo que esto significa), más famoso de Japón gracias a sus series de Dragon Ball, que empezaron a publicarse hace más de 10 años. Sin embargo, es el responsable de muchísimos más trabajos, incluso en otros campos como los videojuegos o los ánime.

Toriyama es toda una institución en Japón, casi una leyenda viva. Todo el mundo quiere hablar con él, pero la verdad es que no es muy amigo de las entrevistas.

El estudio donde trabaja Toriyama, -de su propiedad-, se llama Bird Studio, en referencia a su nombre que en inglés significa Birds Mountain (Montaña de los Pájaros). En este estudio Toriyama ha ido evolucionando sus técnicas en la creación de mangas, convirtiéndose en uno de los más revolucionarios ilustradores del mundo: sus innovadoras y especiales técnicas para dotar a sus dibujos de una sorprendente sensación 3D han sido reconocidas en los cinco continentes.

Toriyama multiplica los diferentes puntos de vista para conseguir ese entorno que dota a sus personajes de vida propia y transmite una sensación total de movimiento. También multiplica hasta el infinito el tamaño de las secuencias donde la acción tiene lugar, resultando todo ello en unos dibujos con una personalidad única. De ahí que los productores de ánimes y videojuegos se hayan fijado en él para trabajar en otros formatos en los que pueda plasmar mejor su extraordinario concepto de la tridimensionalidad.

Otra particularidad de Toriyama es su inagotable imaginación para inventar mundos diferentes, una virtud que le ha permitido crear durante 15 años multitud de historias, todas ellas dotadas de una originalidad sorprendente.



ese genio



El genio, talento y experiencia de Toriyama se ha puesto en varias ocasiones al servicio de los ánime y los videojuegos.

Cuadro cronológico de la trayectoria de Toriyama

Abril 1955.	Fecha de su nacimiento.
Abril 1974.	Se gradúa en una escuela de diseño.
Marzo 1977.	Abandona la compañía de diseño industrial en la que estaba trabajando.
Diciembre 1978.	Publica su primer manga, **Wonder Island**.
1979.	Publica **Tomato, Girl Detective** y **Today´s Hilight Island** en la revista **Shonen Jump.**
1980.	Publica las primeras historias de su **Dr. Slump** en **Shonen Jump**, que continuarán hasta 1985.
1981.	Publica **Pola y Roid** y **D´escape**.
1982.	Publica **Pink** y **Mad Matic**.
1983.	Publica **Chobit 1 y 2** y **Dragon Boy 1 y 2.**
1984.	Comienza la serie **Dragon Ball**, que no concluirá hasta el 95, siempre en **Shonen Jump.**
1986.	**Mr. Ho.**
1987.	**Lady Red y Kennosuke Sama.**
1988.	**Sonso, Maarusako Gekiyo** y **Mamejiro.** Diseño de los personajes de **Dragon Quest 3.**
1989.	**Clear SKies** y **Karamaru.**
1990.	Publica **Cashman** hasta 1991 en **Shonen Jump.** Diseño de los personajes de **Dragon Quest IV.**
1992.	Publica **Trunk** y **La historia de Dub y Peter.** Diseño de los personajes de **Dragon Quest V.**
1993.	**Go! Go! Ackman (Shonen Jump).**
1995.	Diseño de los personajes de **Dragon Quest VI** y **Chrono Trigger.**

Exposición de su obra

Durante el pasado año, los grandes almacenes Mitsukoshi presentaron una exposición con los trabajos de Toriyama. Una gran parte de esta exposición estaba dedicada a **Dragon Ball**, pero también se recogieron otros famosos mangas representativos del autor. Echando un vistazo a todos ellos se puede observar la evolución de Toriyama, y el perfeccionamiento de todas sus técnicas.

En la exposición se ofrecieron los borradores de **Dr. Slump,** su primer éxito en **Shonen Jump**. Otros mangas algo menos conocidos que también se exhibieron fueron los siguientes:

-Wonder Island . El primer manga publicado por Toriyama. Es la historia de un policía que se embarca en una extraña aventura en una isla dominada por un hechicero.

- Tomato, Girl Detective. La protagonistas es una joven policía de 18 años llamada Tomata AKai.

- Mad Matic. Dos hermanas, Nivea y Muki, custodian la celda de un dragón. Por alguna extraña circunstancia, el dragón consigue escapar.

- Chobit. Es el nombre de un pequeño extraterrestre del planeta Micron que llega a la tierra para ayudar al policía Magifumi Yamano.

- Mr. Ho. Otro policía miembro de los "black berets", un cuerpo especial que se enfrenta a una peligrosa banda armada y consigue liberar a una hermosa joven secuestrada.

- Go Go Ackman. Uno de sus mayores éxitos, convertido también a videojuego y ánime. Cuenta la historia de un demonio, Ackman, que se dedica a asesinar humanos para arrebatarles sus almas y después venderlas por dinero.



También se pudieron ver algunas ilustraciones de otros mangas de Toriyama como **Dub y Peter, Cashman, Mamejiro, Lady Red, Kennosuke sama, Tompo Adventure,** etc... la mayoría de ellos lanzados en la revista **Shonen Jump.**


OTAKU MANGA
LOCOS POR EL MANGA
Mangas que suben la temperatura
El erotismo, elemento fundamental
アンディ・ボガード
SEGA SATURN
3,000枚以上!
SPECIAL O.V.A.
ゲームおたくの女神様 千葉麗子 出演決定!!
ショッカーO野も出演するヨ!
おたくの星座
I (全2巻)
ときめき麻雀パラダイス
恋のてんぱいビート
0月20日発売予定
価格6,800円(税別)
株式会社バリエ
株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント
せ…先生
何を……



El sexo, tratado como tabú en algunos medios, es algo que en el manga se presenta con bastante... soltura. En este tipo de cómics el sexo se ve como algo normal y la introducción de elementos pícaros y eróticos es algo casi inevitable. Y esto resulta bastante curioso si tenemos en cuenta que en Japón existe una fuerte censura en relación al sexo. Los temas pornográficos sufren una represión que supera lo visto en países occidentales -todavía se utiliza en numerosas ocasiones el recurso de la tira negra tapando ciertas partes... nobles-. Sin embargo, las chicas en top-less en los anuncios, imágenes subidas de tono y, cómo no, los mangas eróticos, están a la orden del día.

La gente compra, lee y disfruta de los mangas eróticos exactamente igual que de los mangas de temática general. De este modo te puedes encontrar gente que lee este tipo de mangas en los autobuses, en el metro, por la cale...

El tema del manga erótico es muy variado y puedes encontrarlos de deportes, de aventuras espaciales, de trastadas escolares y de un montón de temas que, si anulas su parte sensual, mantienen un argumento igualmente válido.

Por supuesto, el erotismo también tiene cabida en los mangas basados en videojuegos, de manera que los personajes de los mangas de «Fatal Fury» o «Street Fighter» se presentan muchas veces haciendo unas labores muy poco "respetables".

Hay una gran cantidad de "mangakas" que tratan el tema erótico. Los más conocidos por estos lares son U-JIN (Angel, Konai Shasei, Visionary) Chataro (Minifaldas, Please), Ryoh Ramiya (Love Delivere Eve) o Kaoti Asano (Vanity Angel).

Por último, en Japón también pueden encontrarse cartuchos para Super Nintendo de mangas eróticos, como el mencionado «Angel» de U-JIN o «Urotsukidoji».

Pero sobre este tema ya os ofreceremos más información en un próximo número.

G.M.A.P.



Los aficionados al Rol están de enhorabuena. Tanto Sega como Nintendo parecen decididas a apoyar un género que, a pesar de no haber sido muy bien tratado en nuestro país, cuenta con un gran número de seguidores. Los nuevos lanzamientos no llegarán hasta dentro de unos meses, pero la espera merecerá la pena.

Si decimos que los **Role Playing Games** traen de cabeza a los nipones, no descubrimos nada nuevo. A casi nadie se le escapa ya que la afición existente en **Japón** por los juegos conversacionales, las aventuras y los mundos fantásticos raya con la obsesión. Sagas como **«Dragon Quest»**, **«Final Fantasy»** o **«Phantasy Star»** han sido número 1 en las listas japonesas durante hace años y prometen seguir siéndolo a pesar del cambio de tecnologías. Tanto es así, que en la feria **Shoshinkai**, -celebrada recientemente en Tokio-, además de Ultra 64 se presentaron varios **RPG** para **Super Famicom** que despertaron un gran interés.

Entre todos estos títulos, el que más llamó la atención fue **«Dragon Quest VI»**, de **Enix,** para la propia **Super Nintendo**. Este detalle no deja de resultar bastante curioso si tenemos en cuenta que el enorme éxito obtenido por las nuevas consolas en Japón ha provocado que en aquel país apenas se programe nada para **Super Nintendo** y **Mega Drive**, por lo que tiene un mérito enorme el hecho de que el género de los **RPG** haya conseguido distraer a las compañías de software en su carrera hacia el futuro. La realidad es que nada se programa en **Japón** para **Super Nintendo** fuera de los **RPG**. Y este dato sirve para demostrar hasta qué punto llega su pasión por el Rol.

Sin embargo, esta "fiebre amarilla" no ha parecido convencer nunca a las compañías europeas, quienes, ante el riesgo de que los **RPG** fueran mal aceptados por los usuarios de consolas, han medido sus lanzamientos al milímetro. Una idea un poco rara si tenemos en cuenta que los **Juegos de Rol** de tablero nacieron en Europa, concretamente en Inglaterra.

El caso es que, como siempre, uno de los países que más ha sufrido la "sequía" de este ►





El éxito de «Illusion of Time», que ha alcanzado la importante cifra de 23.500 unidades vendidas hasta el momento, ha servido para que Nintendo confirmara por sí misma que en España hay interés por el RPG, sobre todo si está traducido.

Una vez superada la prueba de fuego, el consumidor español va a poder disfrutar en abril de otra gran producción en castellano: «Secret of Evermore», de Squaresoft.

Igual que ocurrió con «Illusion of Time», Nintendo va a prestar un gran apoyo a este título, que se pondrá a la venta en el mismo formato que «Illusion», es decir, con caja grande y un extensísimo manual y libro de pistas.

viene

La "fiebre amarilla" llega a todas las consolas

«LandStalker» y «Phantasy Star» podrían ir a Mega Drive.

Como hiciera tiempo atrás, Sega España está muy interesada en sacar al mercado una remesa de juegos de rol en castellano. En esta ocasión no se trata de juegos nuevos, sino de traducir los cartuchos que más se hayan vendido en Europa y alguno de los que hayan obtenido más éxito en Japón. Y es que, como ocurre en Super Nintendo, la programación en Japón para Mega Drive ha sufrido un parón importante, por lo que la aparición de nuevos títulos se hace más que complicada.

Esta interesante iniciativa partió de Alemania, donde los RPG tienen un enorme éxito, y se ha extendido a toda Europa. En estos momentos se está trabajando en una lista que tiene que convencer a los "mandamases" europeos. La famosa lista no se anda con chiquitas y entre los títulos con más posibilidades se encuentran nombres tan deseados como «LandStalker» y una recopilación de la saga «Phantasy Star». Tampoco se descarta la posibilidad de traducir juegos ya aparecidos oficialmente como «Shining Force 2» y otros relacionandos con el manga que no han salido nunca de tierras niponas. Estos juegos, que se está estudiando la posibilidad de que tengan un precio muy especial (entre 3 y 4 mil pts.), podrían empezar a llegar hacia el mes de abril y los lanzamientos seguirían un ritmo de uno cada tres meses.

Esperemos que todos estos rumores se confirmen...

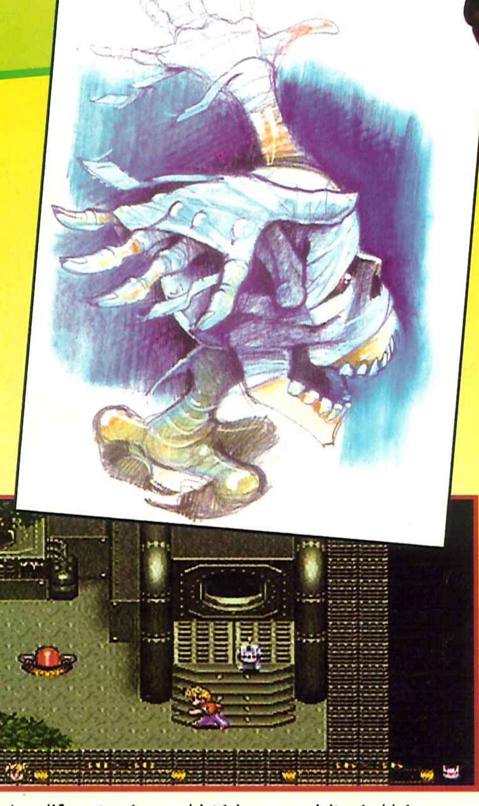
Mario RPG en Super Nintendo

Como ya os contamos en la sección Big in Japan, la aparición en Japón de títulos como «Secret of Mana 2», «Chrono Trigger», «Dragon Quest 6» o «Tales of Phantasy» habrá puesto los dientes largos a más de un nintendero.

La política de Nintendo de traducir uno o dos RPG al año deja muy pocas posibilidades para que todos estos títulos lleguen a aparecer en España. Pero si alguien tiene asegurada su participación en los planes de Nintendo ese es Mario: el Juego de Rol protagonizado por el orondo fontanero tiene muchísimas posibilidades de estar en nuestro país para el segundo semestre de este año. Habrá que esperar un poquito, pero apostaríamos a que este rumor se acabará haciendo realidad.

Los 32 megas de «Secret of Evermore» van a hacernos vivir las aventuras de un chaval del siglo XX que se ve atrapado en una máquina del tiempo. Deberá viajar por la línea temporal hasta conseguir volver a su hogar, pero en su camino se encontrará con todo tipo de retos y peligros. Este atractivo planteamiento se verá acompañado de una gran calidad gráfica y de un fino sentido del humor en los diálogos. Las múltiples posibilidades de acción se presentarán al jugador con un sistema muy parecido al que mostró «Secret of Mana»: partiendo de un anillo básico de órdenes podremos acceder al status, las armas, el inventario..., resumiendo, que dispóndrá de un completísimo menú para controlar todos y cada uno de los aspectos del juego.

En el próximo número os contaremos más cosas sobre este título que seguro supera el éxito de «Illusion of Time».



Las diferentes épocas históricas que visitará el héroe se apreciarán en los cambios de escenario y en el aspecto de su inseparable perro, en este caso transformado en robot.



Como podéis ver en estas dos pantallas «Secret of Evermore» será un juego que recordará gráficamente a «Illusion of Time», pero que tendrá una mecánica muy parecida a la de «Secret of Mana».



➤ tipo de juegos ha sido **España**. Por un lado la barrera del idioma -traducir un cartucho cuesta muy caro y hay que amortizarlo vendiendo muchas copias-, y por otro la poca confianza en el buen gusto español han motivado una escasez casi total de buenos títulos. Sin embargo, las compañías españolas empezaron no hace mucho tiempo a ver con mejores ojos las posibilidades de este género y han ido dando algunos buenos pasos -**Nintendo** tradujo **«Secret of Mana»** y **Sega, «Soleil»**, **«Light Crusader»** y **«Story of Thor»**-, que nos hacen albergar esperanzas en el futuro.

Este cambio de actitud puede tener algunas importantes repercusiones. Por una lado **Sega** está dispuesta a traducir más juegos de rol en un momento en el que sus lanzamientos para **Mega Drive** se están viendo muy reducidos y **Nintendo** ya ha anunciado su nueva súper producción, «Secret of Evermore». Por otro, las nuevas consolas ya han apostado por este género añadiendo una opción vetada a las 16 bits: las aventuras gráficas.

Por todo ello el panorama de los **RPG** en España se presenta bastante favorable para los miles de entusiastas de un género que, de seguir así, continuará ganando adeptos... ¡día a día, Dios mío, día a día!.



Guardian Heroes
Saturn, entre el RPG y el arcade

Las cualidades gráficas de «Guardian Heroes» le acercan al brutal aspecto que suelen ofrecer los arcades Neo Geo.



Si la lucha y el RPG se encuentran entre los géneros predilectos de los nipones, no es de extrañar que aparezcan productos que intenten combinar ambos géneros y así abarcar a un mayor número de seguidores. Fijaos si no en este «Guardian Heroes» que, planteado como un "beat'em up" tradicional, introduce factores puramente RPG añadiendo además, alicientes a ambos géneros. Los puristas de uno y otro estilo pueden considerarla una idea aberrante, pero el resultado no puede ser más entretenido.

Puntos de vida, magias, nuevos compañeros que se añaden a la lucha, la opción de dos jugadores simultáneos y la excelente calidad gráfica del juego, en la que no saltan los zooms al más puro estilo Neo Geo, pueden convertirle en un gran éxito. Eso sí, falta que Sega se decida a ponerlo a la venta en España, algo que, aunque no imposible, sí parece difícil y lejano.



ULTRA 64
se "enrolla" desde el principio

Acaba de ser presentada en Japón y ya cuenta con tres clásicos de los RPG entre sus primeros títulos. Nintendo no podía privar a su Ultra 64 de una ración tridimensional de «Zelda» y Squaresoft no podía dejar pasar la ocasión de hacer saltar su afamada saga «Final Fantasy» a los 64 bits. Y junto a estos dos gigantes, ¿qué mejor que «Dragon Quest 7» de Enix para completar la tríada?

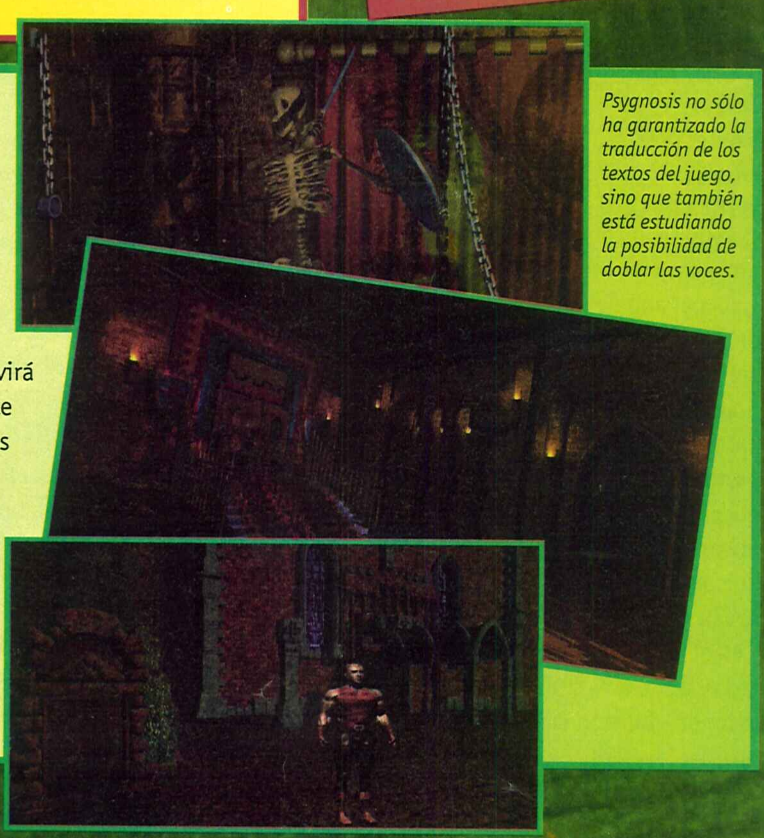
Poco se sabe de estos juegos que aún se encuentran en desarrollo, pero todo apunta hacia impresionantes despliegues de calidad gráfica.

Seguro que «Zelda» llega a España, pero ¿pasará lo mismo con «Final Fantasy VII» y «Dragon Quest 7»?

Chronicles of the Sword
El Rey Arturo se pasa a PlayStation

Syntetic Dimensions está desarrollando para Psygnosis una de las aventuras más espectaculares que se han hecho nunca en torno a las leyendas de la Tabla Redonda. Tanto es así que para reconstruir este fantástico mundo se ha recurrido a todo tipo de información tanto histórica como de leyendas documentadas. Este "chorro" de datos servirá para arrastrar al jugador hacia una aventura absolutamente envolvente con un entorno generado por renderizaciones en 3D y plagado de seres de fantasía. Habrá más de 100 localizaciones distintas que recorrer e investigar, cientos de objetos que recoger y escalofriantes combates contra criaturas humanas, no-humanas e inhumanas que incluyen magos, esqueletos, ingentes dragones... Si a todo esto le unís un planteamiento cinematográfico de las escenas, una perspectiva en primera o tercera persona y una animación envidiable, tendremos una aventura que promete ser irresistible.

Todo parece indicar que su lanzamiento se producirá en abril.



Psygnosis no sólo ha garantizado la traducción de los textos del juego, sino que también está estudiando la posibilidad de doblar las voces.

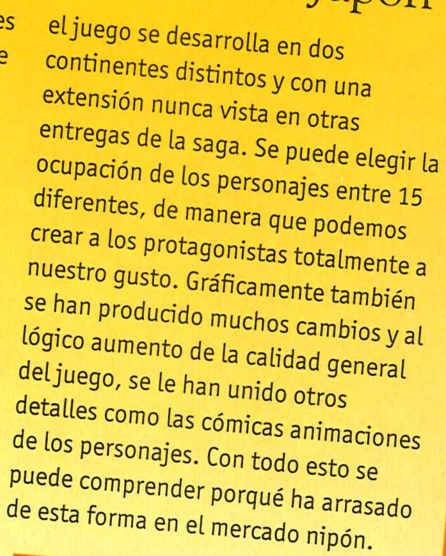
Story of Thor
Saturn se apunta a los éxitos de Mega Drive





Sega lleva bastante tiempo trabajando en la conversión a Saturn del gran éxito de Mega Drive «Story of Thor». La intención de Sega es mantener el mismo desarrollo aventura-acción e idéntico planteamiento de entornos 3D de gran fuerza gráfica que caracterizó a la anterior entrega. Claro que el salto de formato va a permitir que todos los escenarios se generen a base de polígonos texturados, logrando una apariencia tan realista y espectacular como la que veis en las pantallas. Por desgracia no hay una fecha fijada para su puesta a la venta, aunque desde Sega nos han insinuado la posibilidad de que se vaya al año próximo. Y es que hay mucho interés en que todos los aspectos gráficos del juego queden perfectos, Así que, paciencia.

Dragon Quest VI
La interminable saga para Super Nintendo que arrasa en Japón



No es que tenga muchas posibilidades de salir en nuestro país, pero hablar de RPG y no mencionar «Dragon Quest» sería poco menos que un sacrilegio, y más teniendo en cuenta que acaba de estrenarse en Japón la sexta parte de la saga y su éxito ha sido arrollador. Se puso a la venta el 9 de diciembre y a mediados de enero estaba agotado con más de... -alucinad en colores-, ¡¡2.400.000 copias vendidas!!

Enix ha contado con grandes colaboradores a la hora de desarrollar este juego, uno de ellos tan conocido como Akira Toriyama -sí, sí, el de Dragon Ball-, que se ha encargado de diseñar los personajes.

Este «DQ VI» está basado en la tercera parte de la serie, pero con grandes innovaciones. Para empezar, el juego se desarrolla en dos continentes distintos y con una extensión nunca vista en otras entregas de la saga. Se puede elegir la ocupación de los personajes entre 15 diferentes, de manera que podemos crear a los protagonistas totalmente a nuestro gusto. Gráficamente también se han producido muchos cambios y al lógico aumento de la calidad general del juego, se le han unido otros detalles como las cómicas animaciones de los personajes. Con todo esto se puede comprender porqué ha arrasado de esta forma en el mercado nipón.





Samurai Shodown RPG. Lo que Neo Geo necesitaba

Cuando NeoGeo empezaba a encerrarse en sí misma lanzando al mercado únicamente juegos de lucha, SNK se destapa con un RPG basado en la archipopular saga «Samurai Shodown».

«Samurai Spirits: Bushido Retsu Den» es el título con el que se ha bautizado a este RPG que está muy en la línea de juegos de rol tan espectaculares como «Chrono Trigger» o «Secret of Mana 3» (el 2 en España), ambos de Super Nintendo.

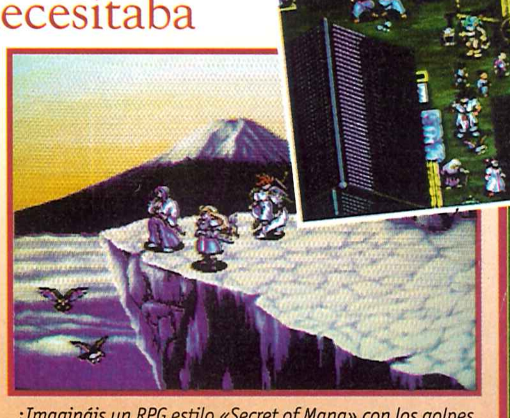
A diferencia de otros RPG, éste contendrá fases 100% lucha con la posibilidad de desarrollar los golpes característicos de "one vs one", combinando de este modo la jugabilidad de un arcade con la adictiva mecánica de los juegos de Rol.



El juego nos dará opción de entrada a tres escenarios distintos donde transcurrirán las aventuras de nuestros héroes, a saber: Amakusa Hen, Mizuki Hen y Kyoto Hen.

En "Amakusa Hen" tendremos que seguirle la pista al malvado espíritu de Noshiro Tokisada Amakusa, que ha poseído el cuerpo del hijo de Hattori Hanzo (¿os suena?). A su vez, en "Mizuki Hen" tendremos que poner punto y final a las fechorías de Lashosin Mizuki, enviada de Satán. Por último tendremos la opción "Kyoto Hen", que nos enfrentará a enemigos aún no aparecidos en la saga «Samurai Spirits».

Para llevar a cabo estas misiones contarás con los mejores luchadores de cada uno de los juegos, que aparecerán según la ocasión.



¿Imagináis un RPG estilo «Secret of Mana» con los golpes y personajes de un arcade como «Samurai Shodown»?

Estos se irán uniendo a ti hasta que formes un grupo de 4 guerreros, cada uno de ellos con sus ataques de toda la vida.

Por desgracia, la fecha de salida está aún por determinar, por lo que no sabemos cuánto tiempo puede pasar hasta que lo veamos en nuestras Neo Geo. Un poco de paciencia, amigos.

No hay quien pueda con los Guerreros del Dragón

Dragon Ball vuelve a estar de moda. El motivo: la reciente aparición en Japón de los compactos para SegaSaturn y PlayStation. En estas páginas os mostramos cómo serán los juegos que llegarán en breve a España de la mano de Konami y que supondrán el estreno de esta popular serie en las consolas de nueva generación. Pero antes de disfrutar con sus imágenes, hagamos un pequeño repaso a la larga historia de este mito del manga.

En noviembre de 1984 el semanario japonés **Weekly Shonen Jump**, en su número 51, publicaba por primera vez las aventuras de un extraño joven bajo el título de **Dragon Ball**. Su autor, **Akira Toriyama** ya era conocido gracias a historietas como **Wonder Island** o **Dr Slump**, pero **Dragon Ball** le catapultó directamente hacia la fama. El increíble sentido del humor de este guionista y dibujante se vertía sobre descabelladas aventuras en las que nada era imposible y en las que una interminable colección de personajes ganaban realismo a fuerza de resultar extraños.

El éxito alcanzó entre los nipones cotas insospechadas cuando en 1986 se emitió por la cadena **Fuji TV** el primer episodio de la adaptación televisiva de este popular manga.

En él se respetaron la líneas originales de la historia, así como el diseño de los personajes y el hilarante planteamiento de las situaciones, con lo que se consiguió mantener el espíritu eminentemente humorístico de **Dragon Ball**. Cinco años después, en abril de 1989, el dramatismo, las épicas luchas entre el bien y el mal y la epopeya de los guerreros cósmicos apareció en escena de la mano de **Dragon Ball Z**, continuación de una serie que lleva una carrera imparable que se prolonga hasta ►

Un próximo Dragon Ball para las 16 bits

Konami nos ha confirmado el lanzamiento de un nuevo Dragon Ball de lucha para Super Nintendo. Este cartucho, que saldrá hacia marzo en Japón, será una versión mejorada y ampliada del «Dragon Ball Z 3» aparecida en España el año pasado. Si las fechas no sufren cambios es posible que disfrutemos de este nuevo cartucho hacia principios del verano. El que seguro se retrasa, -y puede que indefinidamente-, es el que sería el segundo «Dragon Ball» para Mega Drive. Seguiremos informando.



Dragon Ball Z 2: *Esta segunda entrega fue de las pocas que llegó a nuestro país. Por supuesto, causó furor, batiendo todos los records de ventas.*



Dragon Ball RPG: *Fue el primer DB para 16 bits, pero nunca llegó a España. Es que un juego de rol en japonés… debe resultar un poco duro.*

➤ nuestros días, convirtiéndose en el ánime más largo de la historia.

Simultáneamente al arrollador éxito de esta serie, se produjeron diversas películas y capítulos especiales para televisión que terminaron por convertir a **Dragon Ball** en un fenómeno de masas no sólo en el País del Sol Naciente, sino en todo el mundo.

Los videojuegos, por supuesto, siguieron la trayectoria marcada por **Goku & Cía,** saliendo al mercado japonés una inagotable colección de títulos que, sin embargo, abarcan básicamente dos géneros: el Rol y la lucha.

Los responsables de la realización de todos estos cartuchos han sido siempre **Bandai**, compañía juguetera que, con cuentagotas, nos ha ido trayendo también estos cartuchos a los sufridos usuarios europeos.

Hasta el momento a España han llegado oficialmente tres títulos para Super Nintendo y uno para Mega Drive, títulos que completan un bagaje escaso a todas luces.

Pero las cosas pueden cambiar. Un reciente acuerdo entre **Bandai** y **Konami** parece que va a resultar bastante fructífero. Para empezar **Konami** nos ha manifestado su intención de distribuir en Europa las versiones para **Saturn** y **PlayStation** que han sido recientemente lanzadas en Japón y que con toda probabilidad llegarán a **España** el próximo mes de abril. Esperamos que así sea y que el estreno de **Dragon Ball** en la nueva generación sea un nuevo y rotundo éxito.

Dragon Ball Z: Super Goku Den
Lo último de lo último en Super Nintendo

Hace tan sólo unas semanas se ha puesto a la venta en Japón el que por ahora es el último juego **Dragon Ball** para **Super Famicom**.

«Super Goku Den», también conocido como **«Ultra Goku Legend»** o **«Super Kokuuden Totsugekihen»** es el segundo **RPG** de la serie y como tal no tiene muchas posibilidades de llegar a España.

El planteamiento del juego nos permite alternar el control de **Goku** con el de Gohan para meternos en una aventura conversacional que cubre los episodios 14 a 28 del manga **Dragon Ball Z.** Nuestra principal obligación será la de prestar atención a largas parrafadas -en "chinaka"-, para luego tomar una decisión que nos llevará a diferentes escenarios. También habrá fases de lucha, pero una lucha muy especial. Para empezar la perspectiva es isométrica y los personajes muy pequeños. Estos combates no son auténticas fases de arcade: los luchadores actúan por turno y para manejarlos deberemos usar los botones del pad, pero no el botón direccional. No hay control directo sobre la lucha. El juego es típicamente "cómic japonés" y se ha programado pensando en los fanáticos de la serie. Y si no dominas el japonés, olvídate por completo de él.



Dragon Ball en videojuego

Famicom *(NES japonesa)*

1986 Dragon Ball: The mistery of The God Dragon (Bandai)
1987 Dragon Ball 2: The Resurrection of The Demon King (Bandai)
1988 Dragon Ball 3: The Story of Goku (Bandai)
1990 Dragon Ball Z: Attack of The Saita-Jins (Bandai)
1991 Dragon Ball Z 2 (Bandai)
1992 Dragon Ball Z 3: Hott Battle! The Androids (Bandai)
1994 Dragon Ball Z 4: The Plan to Destroy Saiya-Jins (Bandai)

Super Famicom
(Super Nintendo japonesa)

1991 Dragon Ball Z (Bandai)
1992 Dragon Ball Z: Super Boutoden (Bandai)
1993 Dragon Ball Z: Super Martial Fighting History 2 (Bandai)
1994 Dragon Ball Z Super Martial Fighting History 3 (Bandai)
1995 Dragon Ball: Super Goku Den (Bandai)
1995 Dragon Ball Z Super Martial Fighting History 4 (Bandai)

Game Boy

Dragon Ball Z: Goku Hishouden

Mega Drive

1994 Dragon Ball Z: Bu-Yuu-Retsu-Den (Bandai)

PC Engine

1994 Dragon Ball The Legend of The Great Son-Goku (Bandai)

Arcade

1993 Dragon Ball Z (Banpresto)
1994 Dragon Ball Z 2 (Banpresto)
1994 Dragon Ball Z (Sega)

Saturn

1995 Dragon Ball Z: Shin Butoden (Bandai)
1995 The Great Dragon Ball Legend (Bandai)

PlayStation

1995 Dragon Ball Z: Ultimate Battle (Bandai). RPG.
1995 The Great Dragon Ball Legend (Bandai). RPG.

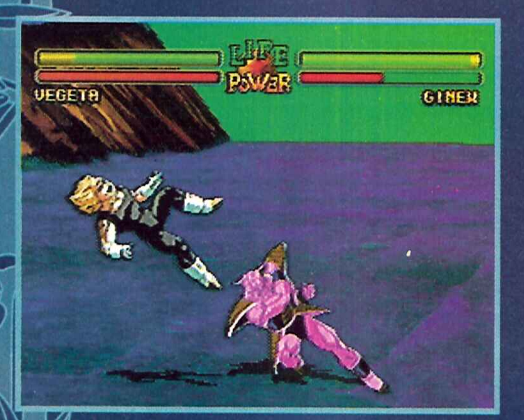
PLAYSTATION: a caballo entre lo nuevo y

Nuevas técnicas para los guerreros cósmicos















Como buen arcade de lucha, este «DB Ultimate Battle» ofrece opciones tan tradicionales como el modo historia o el torneo. Todo lo demás, desde personajes a planteamiento gráfico, es algo completamente nuevo.



Otra vez **Bandai** ha sido la encargada de llenar de energía cósmica los circuitos de **PlayStation.** Para ello ha reunido un elenco de guerreros de poderes insuperables capaces de hacer temblar los cimientos del planeta. La cifra de súper guerreros, reyes y demonios se eleva nada más y nada menos que a 22. Entre ellos encontraréis a los clásicos **Goku, Vegeta, Piccolo, Trunks** (de niño y adulto) o **Gohan**, así como a personajes menos frecuentes como **Krilin, Gotenks, Saiyaman** o **Super Boo**. Todos ellos, eso sí, revestidos con su aura especial.

Varias cosas hacen de este **Dragon Ball** algo diferente a lo que ya habíamos visto en las 16 bits. En primer lugar su planteamiento gráfico difiere sustancialmente del sistema utilizado habitualmente por **Bandai**. Los personajes son sprites al estilo tradicional que mantienen la imagen de siempre, pero los escenarios se han convertido en lugares poligonales decorados con preciosas texturas y dotados de un notable efecto de tridimensionalidad. Por otra parte, aunque la lucha se desplaza en sentido horizontal, los escenarios rotan en función de la posición de los luchadores. No se ha conseguido un efecto 3D tan perfecto como el que podemos ver en «Toshinden», pero lo cierto es que sí se ha logrado imprimirle al juego una cierta sensación de profundidad.

El desarrollo de los combates también tiene sus innovaciones. Se ha dejado a un lado la pantalla partida tan característica de anteriores entregas para abarcar todo el marco de la pantalla. Eso sí, los luchadores pueden levitar y subir muy, muy alto, momento en el que, aunque no se parta la pantalla, sí se aprecia un importante efecto de distancia entre ambos contendientes. Lo demás, ya os lo imagináis: portentosos ataques especiales, energía cósmica flotando por el aire y una envidiable contundencia en los golpes. Este **Dragon Ball** va a carecer de la explosividad de otros arcades "one vs one", pero lo cierto es que los protagonistas han ganado bastante atractivo.

Como ya os hemos mencionado, Konami tiene la intención de traer el juego a España hacia el mes de abril. Hasta entonces, os seguiremos ofreciendo puntualmente más información.

全身に埋め込まれた
最新のメカニズム!

人造人間
16号

lo de siempre









Una de las grandes diferencias entre este «DB» y los anteriores es la ausencia del sistema de pantalla partida, lo que provoca que los combates se centren más en el cuerpo a cuerpo.



Cada uno de los 22 personajes que intervienen en el juego tiene más de diez golpes especiales extraídos de la serie original.















La barra que señala la energía cósmica es una constante en todos los «Dragon Ball». Gracias a ella pueden realizarse espectaculares golpes especiales, pero si se agota, el guerrero quedará a merced de su adversario.

SATURN: apuesta por la línea tradici

Record de participación en el torneo de Saiyen

Saturn no tiene intención de quedarse rezagada igual que le ocurrió con **Mega Drive** y a poco de su salida al mercado ya tiene su propio **«Dragon Ball»**. Y no uno cualquiera, sino el que podíamos considerar la culminación de **Bandai** en este terreno. Ya sólo la cifra de 27 luchadores hace presagiar lo mejor, pero no sólo por el número: nunca habréis visto juntos antes a estos 27 gigantes, ya que se combinan protagonistas de diversas fases de la macro serie buscando los personajes más atractivos e impactantes, aunque su reunión en el tiempo sea imposible.

Un buen ejemplo de esta situación sería el incombustible **Goku** que aparecerá en el juego como cuatro personajes distintos. Se le podrá elegir siendo el simpático niño con cola conocido como **San Goku**, ya convertido en **Super Saiyen**, en su tercera transformación en **Super Saiyen 3** y como **Gogeta**, unión entre **Goku** y **Vegeta** llevada a cabo para vencer al demonio **Super Boo.** Impresionate, ¿verdad?

El estilo de juego y el planteamiento gráfico se presentará igual que los que ya pudimos admirar en las versiones para **Super Nintendo** y **Mega Drive**. Es decir, se utilizará el sistema de pantalla partida, el radar que indica la situación de los personajes y los portentosos golpes especiales que hacen temblar la pantalla. Obviamente, la calidad gráfica ha mejorado notablemente con el paso de formato y lo mismo se puede decir del sonido, especialmente de las melodías, todas extraídas de la serie televisiva.

A parte de todo esto, y por si fuera poco, existirán una buena colección de modos de juego. Es más, incluso nos permitirán entrar en un torneo muy especial dirigido por **Satán** en el que podremos optar por diferentes armas y ayudas.

Todo esto parece augurar un gran éxito al CD cuando sea puesto a la venta por **Konami** en abril. De todos modos, para entonces os habremos proporcionado muchos más detalles.



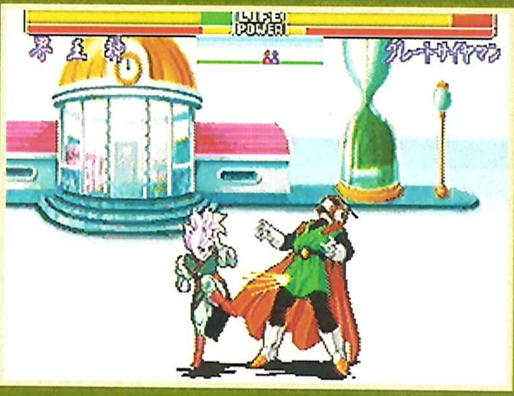
***Goku**, en su tercera transformación como Super Saiyen es uno de los más poderosos.*



***Gotenks**, también llamado Truten es el resultado de la fusión entre Trunks y Goten.*

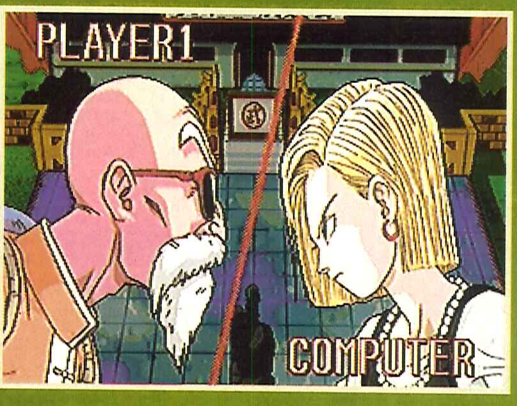


***Piccolo** es uno de los guerreros más carismáticos de la serie Dragon Ball.*

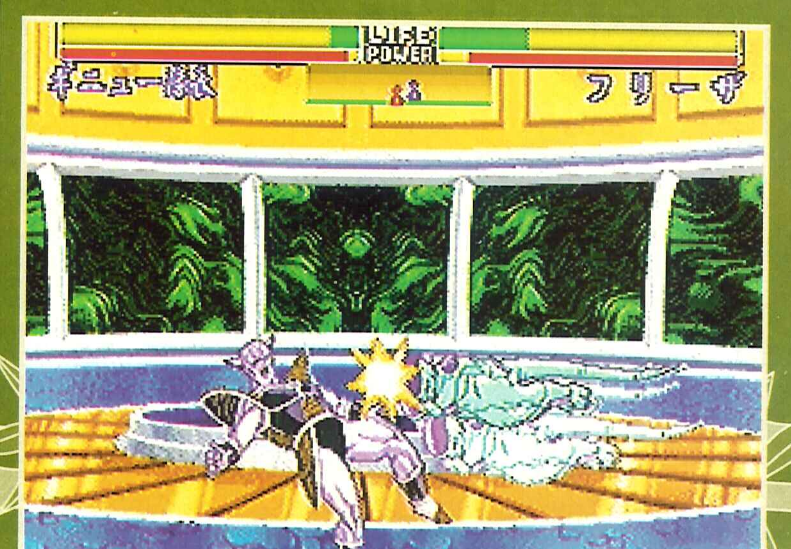














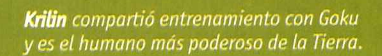
***Zarbonne** es el brazo derecho de Freeza, puede transformarse.*

onal









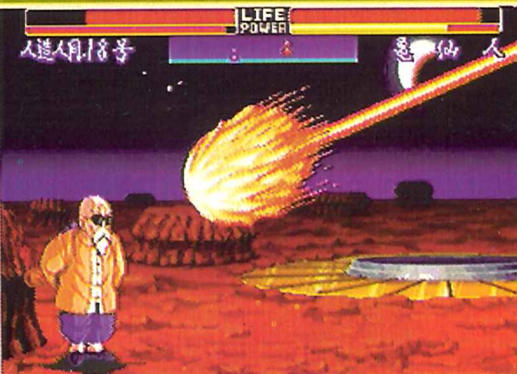
Krilin compartió entrenamiento con Goku y es el humano más poderoso de la Tierra.



El **Maestro Tortuga** entrenó a Goku y a Krilin y vive retirado en una lejana isla.

Tras un primer contacto, nos ha dado la sensación de que este juego para Saturn es la mejor versión de «Dragon Ball» de cuantas han aparecido hasta el momento.









En esta versión para Saturn se mantienen el sistema de pantalla partida y el radar de posición, así como la barra de energía cósmica imprescindible para la realización de los ataques especiales.



Satán dirige el Gran Torneo planteado como una de las opciones del juego. Fiel a su taimado estilo, permitirá que algunos de los luchadores (tú si te ganas su favor) utilicen armas y ataques ilegales.





Kayoshin es el dios de los Reyes del Universo. Viene a participar en el Torneo y ver a Goku.



Mr Satán ganó varias veces el Torneo al aprovechar la ausencia de los mejores.



Aunque **Goku** fue enviado por los saiyen para destruir la tierra ahora es su defensor.



Gogeta es la fusión entre Goku y Vegeta para vencer a Super Boo. Nadie es más poderoso.

La fantasmada de Interplay

Casper

Los espíritus invaden las 32 bits

Después de un largo tiempo de espera, **Interplay** ya tiene lista la versión jugable de **Casper**, la fantasmagórica producción de **Spielberg**. Como muchos sabréis, la película narra las aventuras y desventuras de un fantasma de diez años de edad que llevaba una "muerte" muy aburrida en una inmensa mansión victoriana deshabitada. La llegada a la casa de un parasicólogo y su hija alteran la monotonía de la vida del fantasmilla, que pronto quiere granjearse la amistad de la niña. Y es justo en este punto donde comienza la diversión y, cómo no, los problemas.

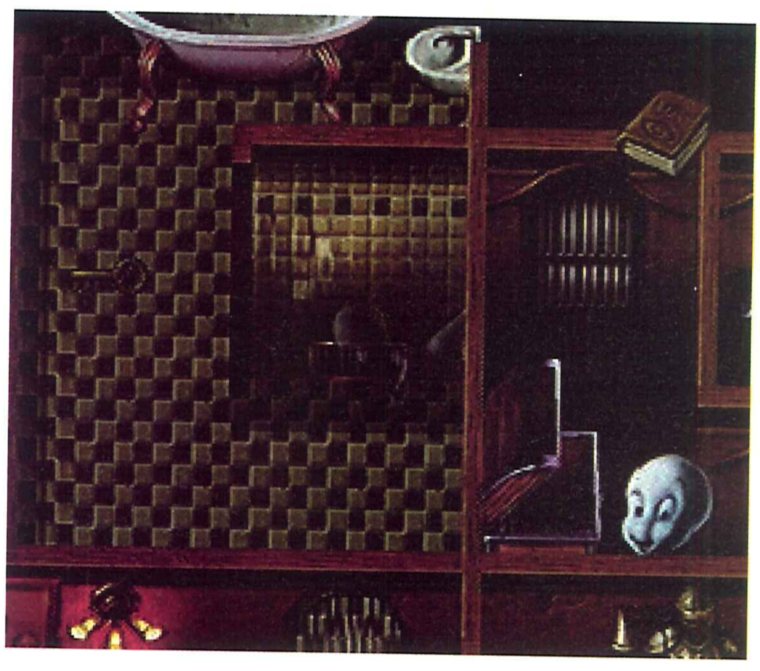
Igual que en la película, el juego de **Interplay** contará con **Casper** como principal protagonista. Manejando la etérea figura de este atípico héroe deberemos recorrer todos los rincones de la mansión para encontrar la máquina **Lazarus** que devuelve a la vida a los fantasmas.

Por supuesto, el hallazgo de esta fantástica máquina es sólo el capítulo final a una aventura plagada de situaciones cuando menos curiosas y sobretodo complicadas.

Casper tropezará con un juego plagado de puzzles y ejercicios lógicos que se irán planteando uno tras otro en los laberintos de habitaciones de la mansión mientras sus tres insoportables tíos buscan todas las maneras posibles de incordiarle. Nuestro fantasma irá aprendiendo las habilidades propias de su oficio y poco a poco dominará la levitación, las transmutación y el arte de asustar. Un enorme inventario le permitirá trasladar de un lugar a otro los cientos de objetos que se pondrán a su alcance. Saber qué hacer con ellos le resultará casi tan difícil como encontrarlos y de su buen uso dependerá la solución a sus problemas.

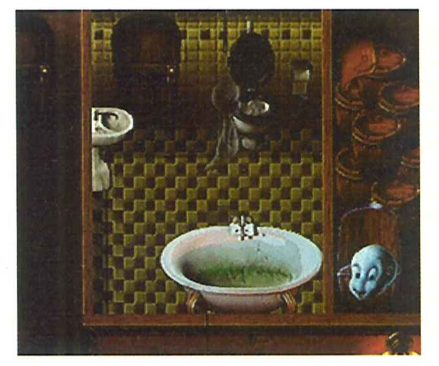
El aspecto gráfico del juego estará basado en los espectaculares efectos especiales que **Industrial Light & Magic** desarrolló para la película.

Una tétrica ambientación nos introducirá de lleno en esta aventura que **Saturn** y **PlayStation** podrán disfrutar a partir del próximo mes de Marzo. Habrá que esperar un poco más para saber si al final **MD32X** y **Mega CD** también comparten fantasma.

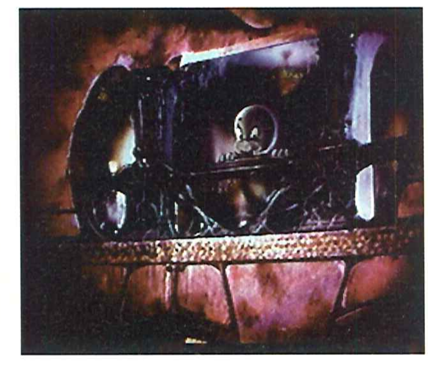


Todas las pantallas aparecidas en este reportaje pertenecen a la versión PlayStation del juego.









Los gráficos de «Casper» han sido renderizados siguiendo los parámetros de estilo marcados por la película. De este modo se ha conseguido una ambientación misteriosa y humorísticamente tétrica, muy adecuada para una historia de fantasmas traviesos.



Con un cierto retraso con respecto al estreno de la película, llegará en breve Casper, que hará las delicias de los usuarios de PlayStation y SegaSaturn.



Industrial Ligth & Magic se encargó de crear todos los efectos especiales de Casper. Aquí tenéis algunas escenas de la película producida por Steven Spielberg.

¿Quién es Casper?

Casper es un popular personaje de Harvey Cómics que lleva 50 años haciendo fantasmadas. Empezó su andadura en tiras cómicas para pasar después a protagonizar aventuras más largas. Su salto a la fama llegó con una serie de TV que se ha emitido en numerosos países, incluida España. Seguro que si os hablamos del fantasma Gasparín os sonará más. De hecho, las televisiones autonómicas están emitiendo ahora mismo sus entrañables aventuras.

Convertirse en protagonista de una película de imagen real le ha costado a Casper dejar que los especialistas de Light & Magic usaran con él toda su experiencia. El resultado mereció la pena.

CRITICOM

UN NUEVO CANDIDATO A MITO DE LA LUCHA

Tras la impresionante aparición en PlayStation de «Toshinden» y «Tekken» parecía que el género de la lucha iba a quedar tranquilo, al menos por unos meses. Pero Virgin parece no estar de acuerdo para nada en esta apreciación.

El mundo de los simuladores de lucha se mueve a un ritmo endiablado. Quizá sea porque este tipo de juegos son los que nutren gran parte del mercado de las recreativas, donde la competencia es feroz. O puede que todo venga motivado porque es el género que más se presta al lucimiento y quien tiene la suerte de descubrir cualquier novedad -por pequeña que ésta sea-, llega a tocar el cielo con los dedos...

Sea por lo que fuere, la cuestión es que los aspirantes al título de bombazo de año aparecen uno tras otro. Y todo vale si con ello se logra revolucionar al personal: primero fueron las 2D, luego los polígonos, después las texturas , las 3D y ahora, en el summun del refinamiento, de la mano de **Virgin** nos llega este **«Criticom»** dispuesto a romper nuevamente todos los moldes.

Al primer vistazo este juego de lucha poligonal en 3D y tiempo real ya llama la atención. Sus ocho luchadores no tienen nada que envidiarle a las imágenes limitadas hasta ahora al ámbito de las "intros", lo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que para su realización se han utilizado estaciones de trabajo **Silicon Graphics** y las herramientas de generación de gráficos más potentes. Tal nivel tecnológico ha ido acompañado del trabajo de un amplio "staff" compuesto por tres programadores y diez artistas repartidos en tres equipos diferentes.

El resultado de este despliegue de medios lo podréis saborear en marzo, pero os anticipamos que promete aunar lo mejor de lo visto hasta el momento en otros juegos de lucha con numerosos detalles de cosecha propia más que interesantes.

Por ejemplo, la animación de los luchadores será de 30 imágenes por segundo, con lo que el movimiento será muy fluido y realista. Por otra parte, desaparecerán los típicos rounds para ser sustituidos por una doble barra de energía que equivaldrá a dos asaltos. Como guinda de este tecnológico pastel, podréis ver cómo cada personaje adquiere nuevos golpes especiales y habilidades a medida que va superando a sus rivales.

Un título muy prometedor que viene a demostrar que la lucha está más viva que nunca.



Las últimas tecnologías se están encargando de elevar el género de la lucha hasta niveles insospechados. Gracias al uso de las más potentes herramientas de diseño, «Criticom» será todo un espectáculo visual.

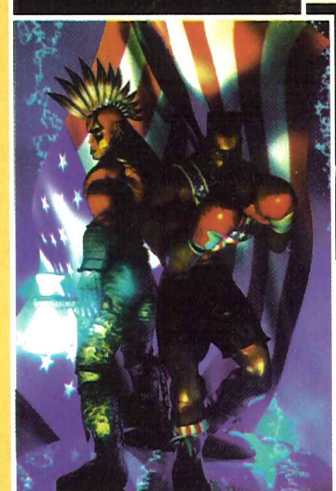
ALIAS WAVEFRONT: REAL COMO LA VIDA MISMA.

*El pasado mes de diciembre, en el hotel Meliá de Madrid, hacía su presentación oficial en nuestro país **Alias Wavefront**. Esta empresa canadiense -propiedad de **Silicon Graphics**-, dedicada en exclusiva a la creación de software **2D** y **3D** es la responsable de muchas de las herramientas utilizadas por los diseñadores gráficos que se dedican al cine o a los videojuegos. Seguramente ya habréis visto sus trabajos en un montón de películas: **La Máscara, Parque Jurásico, Abyss, Casper** o **Species** se beneficiaron del software diseñado por **Alias Wavefront** para crear sus impresionantes efectos especiales.*

*El mundo de los videojuegos también ha sabido aprovechar las virtudes de este potente software y como muestra tenemos al propio **«Donkey Kong»** totalmente generado con "**PowerAnimator**", lo mismo que los personajes de **«Killer Instinct»**. Otro buen ejemplo de será este **«Criticom»** en el que desde los escenarios hasta los propios luchadores han recibido su tratamiento digital para convertirlos en entidades casi casi reales. Un simple vistazo a las imágenes os demostrará el espectacular resultado.*



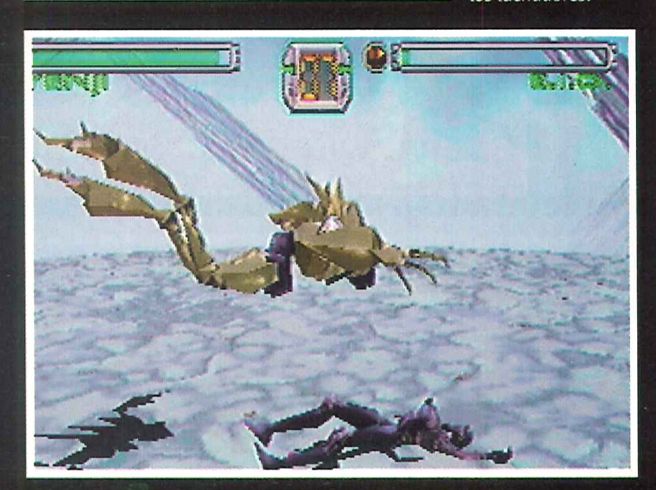


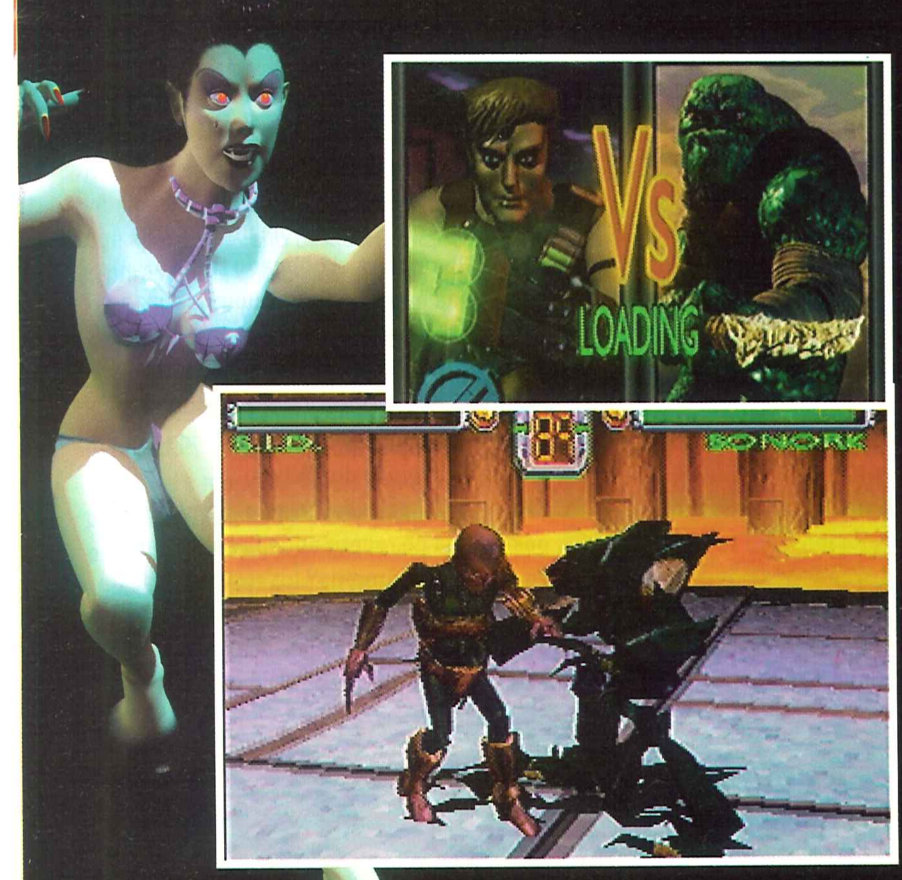






Aunque seguirá las líneas maestras de juegos como «Toshinden» o «Tekken», «Criticom» aportará algunas novedades al género, sobre todo en el diseño de los luchadores.





Los clásicos combates a 3 asaltos serán sustituidos en «Criticom» por una barra de energía extra que aparecerá al perder la primera. Un indicador amarillo os tendrá al tanto de la barra que estáis usando.





Cada luchador dispondrá de su propio escenario y antes de cada combate se podrá asistir a una secuencia animada de gran calidad.

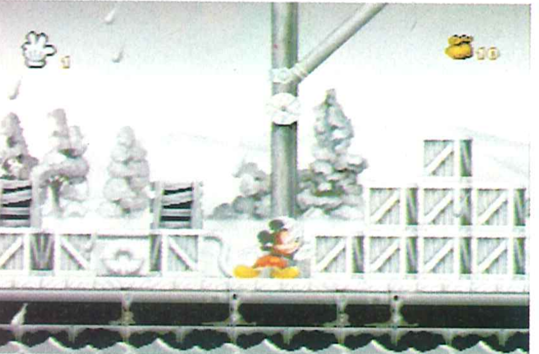


Érase una vez un ratón...

Un poco cansados de ver más y más simuladores de lucha y de afrontar mil y una carreras, los usuarios de PlayStation seguro que recibirán con alegría este título que, en breve, traerá nuevos aires a su consola.





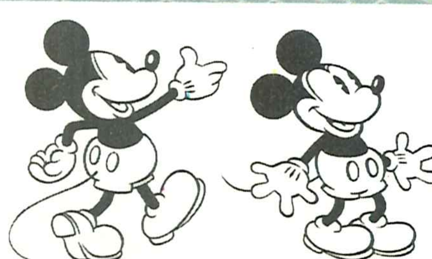


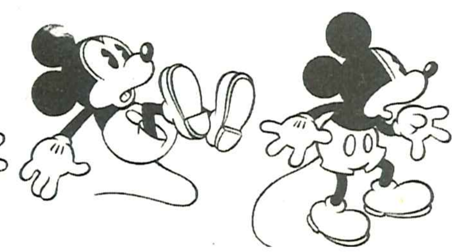
A pesar de que su aspecto no lo aparente, este simpático roedor tiene ya la respetable edad de 67 años, cumplidos el pasado mes de noviembre. **Mickey Mouse**, lejos de retirarse a disfrutar de una merecida jubilación, se mantiene en plena forma y siempre está dispuesto a apuntarse a lo que sea. Esta actitud tan colaboradora se merecía un premio que reconociese la labor de toda una vida dedicada a divertir y el año 1.993, coincidiendo con su 65 aniversario, lo tuvo: exposiciones, ciclos de cine, homenajes... la lista de eventos fue enorme.

Sin embargo, hubo que esperar hasta finales del 94 para que el mundo del videojuego que tanto había utilizado su imagen le rindiera el obligado tributo. Llegó de la mano de **Sony** (aunque con la inestimable ayuda de **Disney**, claro) y tuvo forma de videojuego nostálgico. **Super Nintendo, Mega Drive** y **Mega CD** supieron entonces lo que era repasar una vida tan ajetreada como la de **Mickey.**

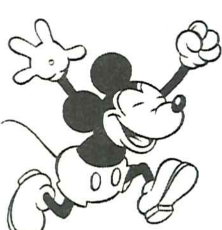
Hoy, con el paso del tiempo, **Sony** tiene la posibilidad de repetir aquella experiencia en un soporte propio. Y los resultados los podremos ver dentro de muy poco.

Exactamente será el mes de marzo el elegido y el juego escogido para



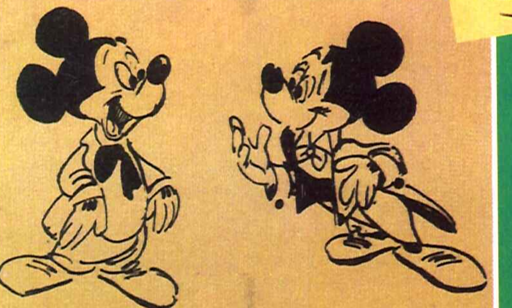






¿SABÍAS QUE...

...en los dibujos originales Mickey tenía una larga cola que fue desapareciendo con los años y que finalmente volvería a "crecerle" misteriosamente en sus últimas actuaciones?
...los zapatones, los guantes y el curioso pantalón que lleva el ratoncillo fueron añadidos al dibujo original para hacerle más humano y dotarle del aspecto de un niño metido en las ropas de su padre?
...la invasión aliada de Normandía el 6 de junio de 1944 llevó en nombre clave de "Operación Ratoncito" en su honor?



La realización a base de círculos simplificaba mucho la tediosa labor de hacer miles de dibujos necesarios para una película de animación.

Con el paso de los años la figura del roedor se ha ido haciendo cada vez más humana hasta llegar a su aspecto actual.





Este juego para PlayStation es en realidad una adaptación del título «Mickey Mania» aparecido el pasado año para las consolas de 16 bits. Sin embargo, evidentemente las nuevas posibilidades que ofrece la máquina de Sony se harán notar palpablemente en el aspecto general del programa, que hará gala de unos gráficos impresionantes.





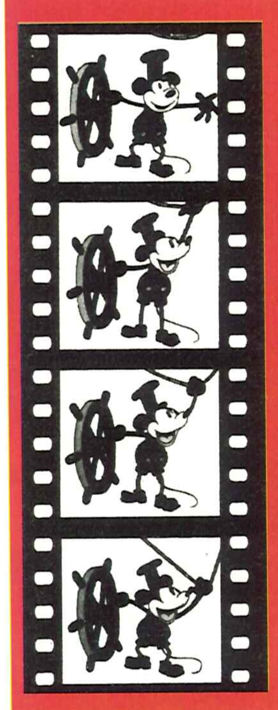
La mano de Disney Interactive se dejará sentir en cada movimiento del protagonista. Su fluida animación y la belleza de los escenarios os trasladarán a una sala de cine donde el centro de atención será el ratón más famoso del mundo: Mickey Mouse.

homenajear al ratón de **Disney** será una versión **PlayStation** del **«Mickey Mania»** que apareció el año pasado (aunque tendrá alguna que otra sorpresa). Saldrá con el nombre de **«Mickey's Wild Adventures»** y en él las plataformas más clásicas se encargarán de rememorar los momentos más importantes en la vida del roedor, utilizando para ello sus películas a modo de fases. Comenzando por **"Stemboat Willy"**, este juego se irá parando en todas aquellos filmes que supusieron un hito en su carrera: su primera película, la primera "peli" en color, su primer papel hablado...



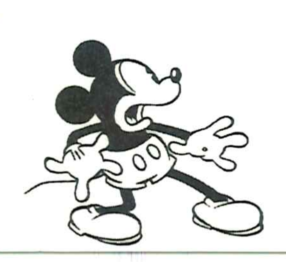


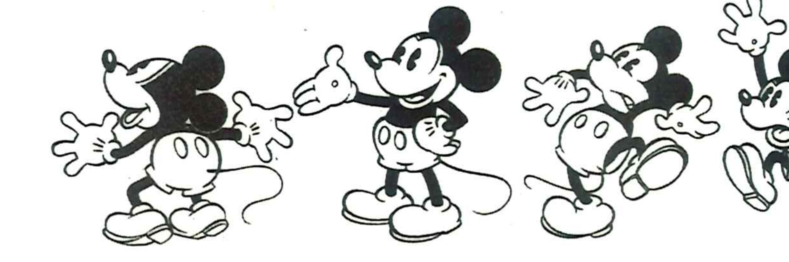
HA NACIDO UNA ESTRELLA



La carrera de Mickey tuvo unos comienzos bien curiosos. Para empezar, no fue creado en principio como personaje animado. Walt Disney -allá por el año 1930-, tenía en su mesa un ratón como mascota y cuando tuvo necesidad de un protagonista sencillo de dibujar para su primer proyecto de largometraje recurrió a su compañero de escritorio.
Las exigencias de la productora de recibir 200 metros de película cada 15 días forzaron a Walt y su equipo a esquematizar todo lo posible el dibujo. De esta forma y a partir de unos cuantos círculos nació una leyenda llamada Mickey.







CutThroat Island



A pesar de que los piratas siempre han sido un tema sugerente para los amantes de las aventuras, estos agresivos y entrañables personajes han protagonizado muy pocos títulos en consolas. Ahora, de la mano de Acclaim, nos llega una excelente oportunidad para surcar los siete mares en busca del codiciado tesoro.

La relación entre el cine y los videojuegos se hace cada día un poco más fuerte y últimamente nos estamos acostumbrando (o nos están acostumbrando, vaya usted a saber) a que junto a un estreno cinematográfico siempre aparezca el juego correspondiente.

De un tiempo a esta parte podríamos destacar nombres como **«Batman Forever»**, **«Judge Dredd»** o los mismísimos **«Power Rangers»** y parece claro que la tendencia no va a cambiar en mucho tiempo. De hecho, Acclaim tiene ya prácticamente acabadas las versiones para **Super Nintendo** y **MegaDrive** de **«CutThroat Island»**, -La Isla de las Cabezas Cortadas, como ha sido traducida en España-, la secuela jugable de la película protagonizada por **Geena Davis** y **Matthew Modine**.

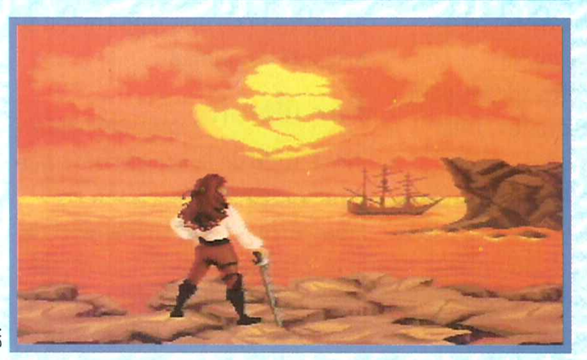
Por si habéis estado viviendo los últimos meses en una aldea incomunicada os diremos que **"La Isla de las Cabezas Cortadas"** ha sido estrenada hace unos días en nuestro país y trata sobre las aventuras que corren una mujer pirata y su compañero en la búsqueda de los trozos del mapa de un tesoro.

Acclaim ha debido pensar que con ese argumento no se podía hacer un mal juego y se ha lanzado a convertir a **Geena** (capitán **Morgan** en la película) y compañía en manejables sprites informáticos que se pasearán por las 16 bits de **Sega** y **Nintendo**.

Ambas versiones estarán en la calle a lo largo del mes de marzo y en ellas encontraremos un juego en el que principalmente dominará la acción, con numerosas fases tipo beat'em-up en las que el protagonista -a elegir entre ella y él-, se batirá a espadazos con los malos. Sin embargo, ciertos detalles aventureros también tendrán cabida en nuestras consolas y también nos veremos obligados a recoger llaves e items para finalizar con éxito la historia. A medida que vayamos jugando nuestro personaje irá aprendiendo nuevos golpes especiales y su maestría con la espada irá aumentando.

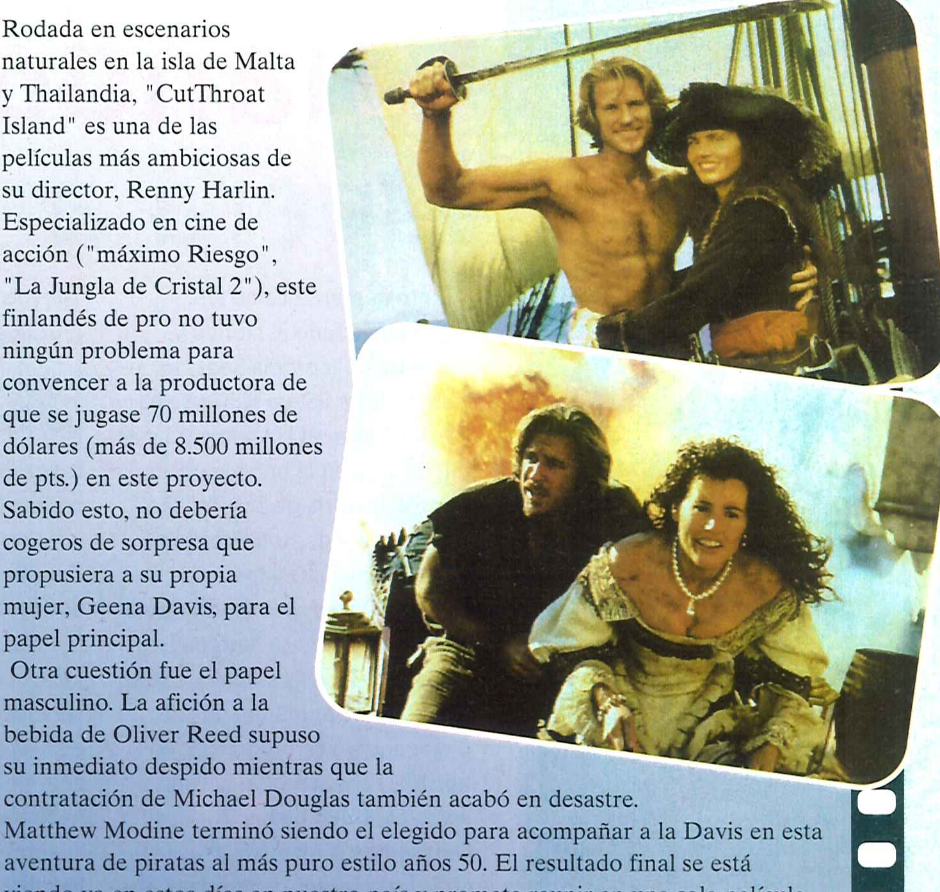
El mes que viene, más información.





EL aspecto visual y en general la ambientación de todo el juego han sido minuciosamente cuidados.

Aventuras la Mar de Saladas



Rodada en escenarios naturales en la isla de Malta y Thailandia, "CutThroat Island" es una de las películas más ambiciosas de su director, Renny Harlin. Especializado en cine de acción ("máximo Riesgo", "La Jungla de Cristal 2"), este finlandés de pro no tuvo ningún problema para convencer a la productora de que se jugase 70 millones de dólares (más de 8.500 millones de pts.) en este proyecto. Sabido esto, no debería cogeros de sorpresa que propusiera a su propia mujer, Geena Davis, para el papel principal.

Otra cuestión fue el papel masculino. La afición a la bebida de Oliver Reed supuso su inmediato despido mientras que la contratación de Michael Douglas también acabó en desastre. Matthew Modine terminó siendo el elegido para acompañar a la Davis en esta aventura de piratas al más puro estilo años 50. El resultado final se está viendo ya en estos días en nuestro país y promete reunir en una sola película duelos de espada, persecuciones, batallas navales, rescates, tesoros ocultos y acción, mucha acción.



En estas tres escenas, que transcurren en el barco pirata, sobre una carreta y en el interior de una vagoneta, se pueden apreciar las escasas diferencias gráficas que presentan ambas versiones.



A la hora de jugar podréis escoger entre la misteriosa Capitana Morgan o su resabiado esclavo y compañero de aventuras William Shaw. Las diferencias se limitarán al aspecto del protagonista, pues las habilidades serán las mismas.



Nuestros héroes deberán hacer gala de muchas habilidades, pero el manejo de la espada les resultará imprescindible para el buen desarrollo de la aventura.



SEGA RALLY

Cuando la FICCIÓN supera a la REALIDAD

Tanto la prensa como los usuarios de todo el mundo y, sobre todo, la propia Sega, lo tienen claro: «Sega Rally» se ha convertido en el lanzamiento más importante en la breve pero intensa historia de Saturn. Y lo seguirá siendo, probablemente, durante mucho tiempo.

No es extraño, por tanto, que la compañía japonesa haya puesto en este título más empeño que en cualquier otro, reuniendo al mejor equipo de programación posible y depurando una y mil veces cada detalle hasta conseguir sus objetivos.

Y los resultados demuestran que tanto esfuerzo ha merecido la pena, pues os puedo decir que nos encontramos ante el mejor simulador de coches jamás visto en una consola. Esto, de momento, deja claro dos detalles: uno, que cuando se quiere se puede, y dos, que Saturn tiene todas las posibilidades del mundo, tantas como quieran los programadores.

Pero vayamos al grano. Lo primero que llama la atención de «Sega Rally» es su demoledor apartado gráfico. Todos pensábamos que iba a resultar imposible traspasar a Saturn la calidad de la recreativa original, -no necesitamos hablaros de ella-, y sin embargo, Mr. Nakamura y su equipo lo han conseguido, aunque, por supuesto, para ello hayan tenido que recurrir a unas técnicas de programación especiales.

La menor cantidad de polígonos que Saturn es capaz de manejar -recordamos de pasada que esta máquina no es una recreativa-, ha quedado camuflada por la sublime utilización de la texturas para todas las formas y por la inclusión de algunos sprites para completar los decorados. Todo esto concluye en unos bólidos enormes y súper detallados, -que nada tienen que envidiarles a los creados mediante el potente Model 2-, y en unos escenarios casi milagrosos, que aunque, como ocurre también en la recreativa, se generan bruscamente al fondo de la pantalla, nada tienen que ver con el famoso "baile" con el que nos obsequió «Daytona USA».

No queda por debajo de este apartado gráfico el apartado sonoro, que refleja con enorme realismo el rugido de los motores y muestra todo un repertorio de voces digitalizadas que hacen la labor de copiloto.

Pero, a pesar de que «Sega Rally» se encuentra en un nivel técnico superior al de todos sus competidores, es en el concepto de simulación donde realmente este título marca las diferencias.

Por primera vez nos encontramos ante unos coches que se mueven con sorprendente realismo y cuya conducción transmite unas sensaciones comparables a la realidad. Frenazos, contravolantes, trompos, acelerones y toda una serie de situaciones que se dan en una carrera nunca se habían presentado en un juego con tanta brillantez y calidad.

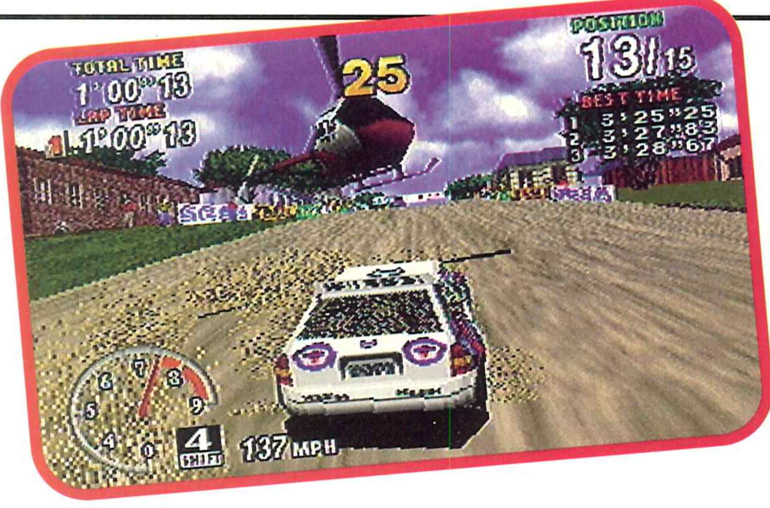
Por último, hay que hablar del sentido de la competición que ofrece «Sega Rally». Tanto el modo Arcade (el mismo que el de la máquina) como el Time Attack o la opción de dos jugadores, están impregnados del espíritu de la competición, planteando retos constantes y proponiendo al jugador objetivos difíciles de conseguir, pero no imposibles.

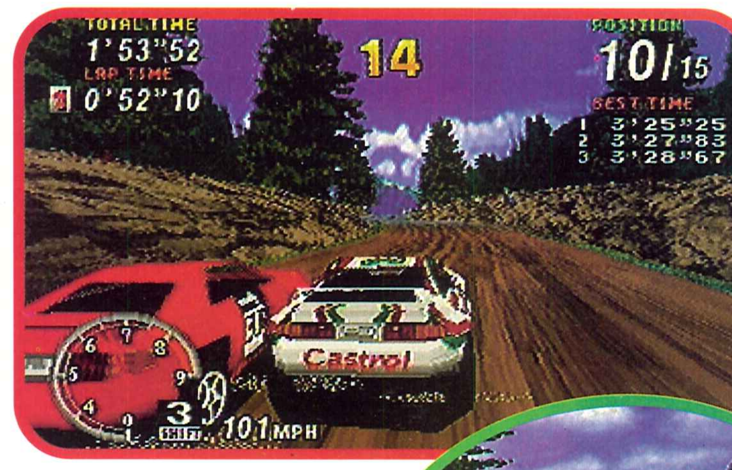
Tal vez cuatro circuitos puedan parecer escasos, pero se ha incluido tal repertorio de combinaciones -niveles de dificultad, cambio manual o automático, dos vistas, ajustes mecánicos, etc...- que el juego tiene cuerda para rato.

Por todo ello hay que decir que «Sega Rally» posee esa "chispa" que hace de un programa una obra maestra. Y eso le convierte, automáticamente, en un juego imprescindible para esta consola.

Manuel del Campo









En el cuadro de opciones general ya podemos configurar algunos aspectos importantes del juego, como la dificultad, el número de vueltas o la respuesta del coche.







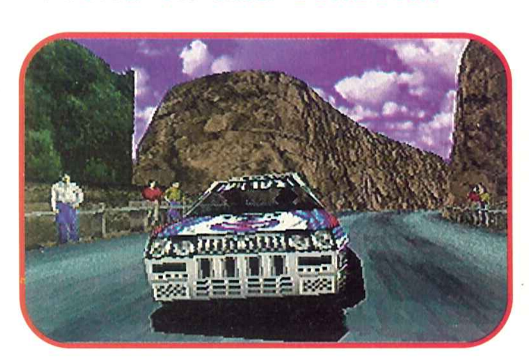
Para alcanzar el campeonato, o al menos poder subir a este podio, debéis concluir los cuatro circuitos en el modo Arcade entre los tres primeros clasificados. Si lo lográis en el nivel fácil, probad a hacerlo en el nivel normal. El sentido de la competición en «Sega Rally» está siempre presente, en cualquiera de los modos de juego.

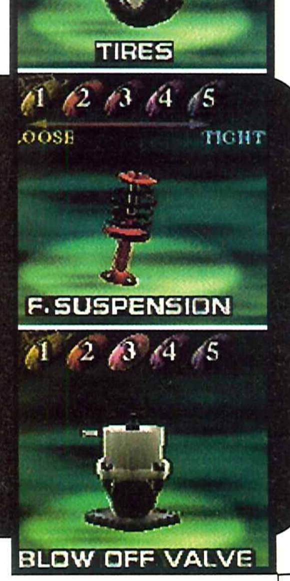
«Sega Rally» es la demostración más palpable de lo que Saturn puede dar de sí. Sega ha conseguido programar el mejor juego de coches visto hasta la fecha en una consola.

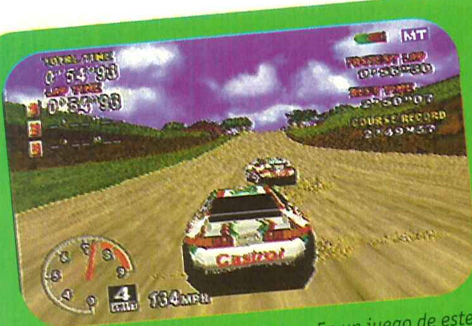
Tienes que ir al taller...

El productor del juego, Mr. Mizuguchi, nos confesó personalmente que para ellos esta opción había supuesto todo un reto, ya que ni siquiera se encontraba en el original.

Aquí podemos confeccionar un coche a nuestra medida, ajustando la dirección, la transmisión, los amortiguadores, las ruedas y las válvulas. Pero no creáis que la cosa va en broma: resulta increíble, pero esos ajustes se reflejan perfectamente a la hora de conducir el coche, con lo que los fanáticos de la mecánica quedarán alucinados con esta opción.









Con el cronómetro en tu contra. *En un juego de este tipo no podía faltar un modo para competir en solitario y en el que poder establecer records, convirtiendo al cronómetro en nuestro mayor enemigo. Pero además, en esta ocasión Sega se ha ocupado de incluir todo tipo de detalles para que estas carreras resulten lo más divertidas posible, por ejemplo, mostrando los tiempos de paso del jugador que ha establecido record. Pero el que más mola es el que sitúa a un coche "fantasma" en la pantalla que no es otro que el mismo conductor reproduciendo la carrera en la que ha establecido su propio record y que ahora le sirve como punto de referencia. Puede que para muchos este se convierta en su modo de juego preferido.*

En esta versión doméstica de «Sega Rally», se ha incluido un nuevo modelo de coche que se une al Lancia Delta y al Toyota Celica. Se trata del Lancia Stratos. El problema es que para que podáis correr con él deberéis haberos convertido antes en auténticos campeones.

El nivel de detalle con el que se han trabajado los escenarios llega hasta tal punto que se pueden ver sin ningún problema a los arriesgados espectadores, tan típicos en el Campeonato del Mundo de Rally. Como veis, no falta absolutamente de nada.





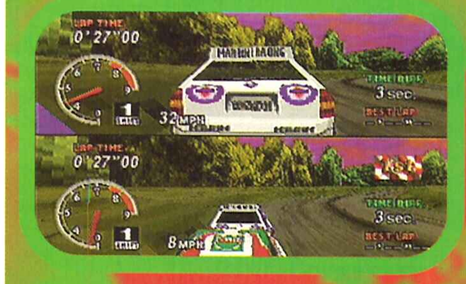






Diversión multiplicada por dos

Como ya dijimos el mes pasado, Sega finalmente se decidió por la pantalla partida (spleet-screen) para la opción de dos jugadores. La ventaja es que no es necesario montar mucho lío para jugar una partida, y la desventaja es que la calidad gráfica desciende notablemente. Sin embargo, hay que reconocer que Sega le ha sacado todo el partido posible a esta opción, consiguiendo la misma fuerza competitiva que en el arcade. Además, se ha sacado de la manga varias opciones, entre las que destacan la posibilidad de competir con diferencias de tiempo entre uno y otro jugador (como en los rallies) o la de organizar una carrera en la que el vencedor será aquél que consiga una diferencia con su rival previamente establecida por ambos jugadores. Toda una delicia.








Las plusmarcas mundiales. *Aunque resulte obvio un apartado como éste en un juego de coches, merece la pena destacarlo. Sega se ha propuesto que resulte el apartado de records más completo de la historia, y para ello ha incluido todos los aspectos posibles, de manera que se puedan establecer records teniendo en cuenta el modelo de coche utilizado, el número de vueltas, el circuito, el tipo de competición, si el cambio es manual o automático... Más completo, imposible.*

En «Sega Rally» disponemos de dos vistas, la que nos muestra la parte trasera de nuestro coche y la de desde dentro del vehículo. La primera es más fácil de manejar, pero la segunda ofrece una mayor sensación de realismo.

Ante títulos como éste es cuando uno no puede menos que celebrar la llegada de las consolas de Nueva Generación. Y en este caso en concreto, la llegada de Saturn.



Por supuesto, los programadores de «Sega Rally» no han querido privar a los jugadores de la siempre interesante opción de poder ver la repetición de las jugadas más interesantes...



Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Conducción
Compañía:	Sega
Programación:	Sega
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	4 Circuitos
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	CD



Gráficos: 96
Impecable en todos los sentidos -a excepción del matiz de la generación de gráficos-. El impresionante aspecto de los decorados y coches sólo es superado por el movimiento de estos últimos.

Sonido: 93
Sirve de perfecto acompañamiento a tal demostración gráfica. Destaca el sonido de los motores, frenazos y la voz del copiloto.

Jugabilidad: 96
Absoluta desde el primer minuto de juego y progresivamente más y más adictiva tras cada partida. Toda una delicia para cualquier usuario.

Diversión: 94
Si hay alguien que no se divierta a tope con este juego, es que no le gustan ni las consolas, ni los videojuegos, ni los coches, ni "ná".

Valoración: 95
«Sega Rally», versión arcade, es actualmente el mejor simulador de conducción de los salones. «Sega Rally», versión consola, es el mejor simulador de conducción que puedes tener en tu casa. Sega ha conseguido realizar una conversión absolutamente sensacional, traspasando toda la fuerza y calidad de la máquina recreativa a los circuitos de Saturn. Una obra maestra indiscutible y un título que no pueden perderse todos y cada uno de los poseedores de los cada día más afortunados poseedores de esta consola.

Ranking:
Daytona USA

Sega Rally

Virtua Racing



NBA in the zone







Espectáculo TOTAL

A pesar de que el baloncesto siempre está oculto bajo la alargada sombra del fútbol, algunas compañías como Konami se encargan de colocarlo en el lugar que se merece.

«NBA In The Zone» no es sólo un gran juego, es, además, el pionero de las nuevas tecnologías en su modalidad deportiva. Konami ha dado el gran paso al realizar el primer juego de baloncesto utilizando todo tipo de formas poligonales, al estilo de los juegos de AM#2, o de su propio título de simulación de fútbol «Goal Storm».

Como ya os hemos contado en multitud de ocasiones, la ventaja de esta innovadora técnica es que la calidad y el realismo que se consigue en el movimiento se multiplica de manera asombrosa, permitiendo, -como en el caso que nos ocupa-, que los jugadores se desplacen, salten y ejecuten todo tipo de jugadas de una manera prácticamente idéntica a como se llevan a cabo en el baloncesto real. Además, gracias a las formas poligonales, se consigue fácilmente un espectacular efecto 3-D, apoyado por las diferentes perspectivas (en este caso tres: frontal, lateral e isométrica) que puede presentar el juego.

A todas estas delicias gráficas hay que unir en «NBA In the Zone» unos efectos de sonido llamativos, -voz de comentarista incluida-, para completar un realización técnica que brilla a un gran nivel.

Sin embargo, a pesar de todo este "realismo"', lo cierto es que este título tiene poco que ver con el desarrollo de un partido auténtico.

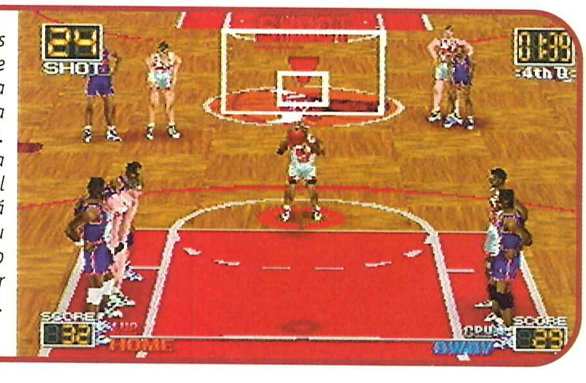
Konami -era de esperar-, ha huido de la simulación pura al estilo de «NBA Live», y ha optado por un arcade fácil de controlar en el que se han suprimido normas como los pasos, dobles o campo atrás, y además los pases siempre llegan a su destino y resulta muy fácil ver a un jugador driblar a medio equipo hasta conseguir llegar a la canasta contraria.

Como veis se trata del típico juego de salón, en el que sólo hay que preocuparse de conseguir canastas y más canastas, sin prestarle atención a reglas, tácticas u otro tipo de "inconvenientes".

Es otra manera de entender el baloncesto, tan lícita como la que más (que se lo pregunten a Acclaim y su «NBA Jam»). Claro que todo eso no impide que podáis jugar temporadas completas, Playoffs, o disponer de un repertorio de estadísticas completísimo.

Con todo ello Konami ha conseguido exprimir el apartado más llamativo de la NBA de cara al público: el espectáculo en su más pura expresión.

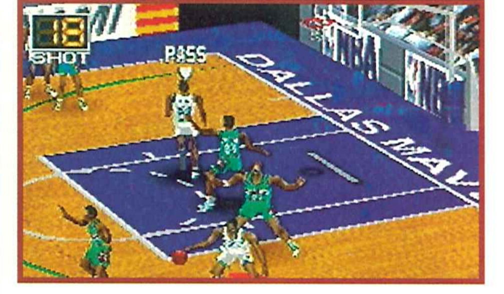
Manuel de Campo



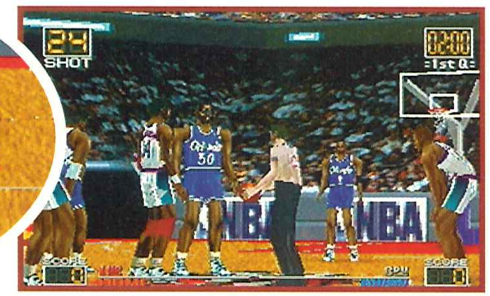
En los tiros libres siempre se ofrece una perspectiva frontal. Mediante una flecha móvil el jugador deberá ajustar su lanzamiento para conseguir la canasta.



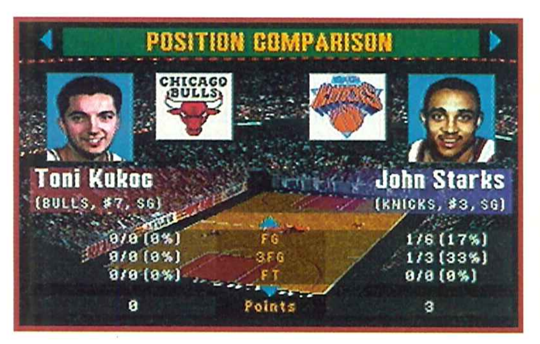


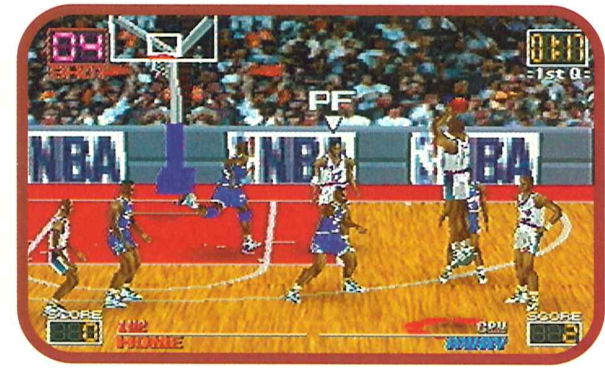


Siempre que tenemos el balón la máquina nos muestra el compañero al que podemos pasar , con la palabra PASS.



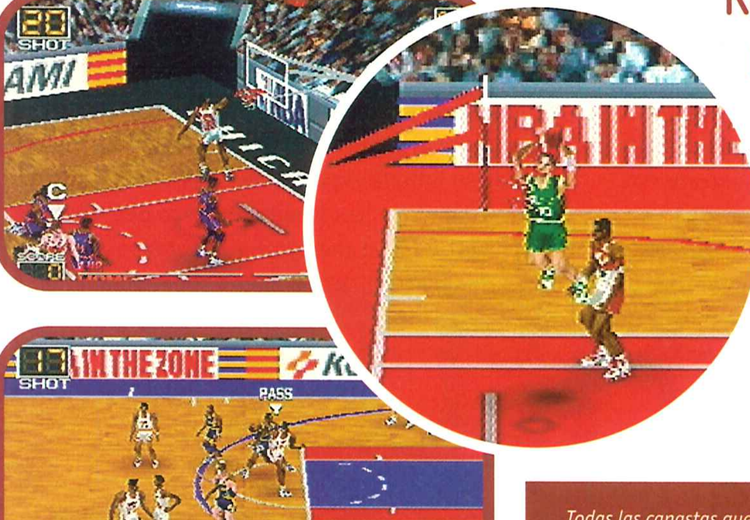
La jugada más habitual en «NBA In the Zone» es el "mate". Konami ha posibilitado que todos los jugadores acaben las jugadas cerca del aro de este modo, dotándoles además de un repertorio digno del más espectacular Concurso de Mates de la NBA.





Todos los jugadores son reales, aunque cada equipo cuenta tan sólo con el quinteto titular y no se pueden hacer cambios.

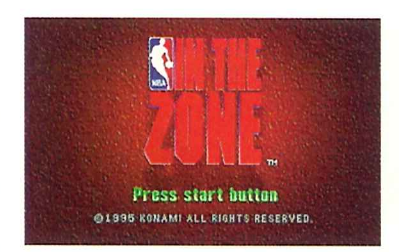
Konami nos propone un partido de baloncesto en el que, -además de ganar-, realizar el "mate" más sorprendente o la jugada más increíble serán nuestros principales objetivos.



Todas las canastas que se consiguen en el juego van seguidas de la correspondiente repetición. Como veis en estas imágenes (abajo) las repeticiones son primerísimos planos ofrecidos desde diferentes perspectivas. Konami busca descaradamente ofrecer un auténtico show y por eso no ha renunciado a cualquier elemento que pueda resultar vistoso.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	DE 1 A 8
Nº de fases:	TEMPORADA
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 93

Enormes jugadores diseñados con gran estilo y que se mueven a la perfección. Toda una demostración del poder poligonal.

SONIDO: 90

Los efectos de sonido rayan a gran altura, aunque algunos resultan exagerados. Destaca la voz del comentarista.

JUGABILIDAD: 91

Para todo tipo de públicos. Fácil y con constantes jugadas que buscan directamente entretener a cuantos se pongan delante del CD.
Un arcade en el mejor sentido de la palabra.

DIVERSIÓN: 90

El espectáculo y la diversión están aseguradas. Su sencillez permite que sólo haya que preocuparse de conseguir canastas.

VALORACIÓN: 91

Dentro de las posibilidades que ofrece realizar un juego de baloncesto, Konami ha optado por una intermedio entre el estilo "circense" de «NBA JAM» y la simulación pura tipo «NBA Live».
Es baloncesto profesional, pero con muchas menos reglas y sin tácticas y otros elementos propios de los simuladores.
Es un juego que entusiasmará a todo tipo de público, aunque puede que a los más puristas les parezca poco serio.
Konami ha completado un gran trabajo, ideal para los que buscan diversión total sin complicaciones.

RANKING:

NBA Jam

NBA in the Zone

Xmen
children of the atom



Parece que las nuevas tecnologías, los polígonos y demás virguerías técnicas no van con Capcom. De hecho, su única experiencia "innovadora", el digitalizado «Street Fighter The Movie», ha resultado más bien discreta. Por eso a nadie le puede extrañar que la compañía japonesa haya vuelto por sus fueros con un juego que, además, proviene de una de sus últimas recreativas.

«X- Men, Children of the Atom» viene a ser uno de los sucedáneos de su propio «Street Fighter», es decir, un juego de lucha "uno contra uno", realizado a base de sprites pre-dibujados, la clásica técnica que tantos éxitos ha proporcionado a Capcom en diferentes géneros. Sin embargo, nuestros amigos no han querido estancarse en un estilo que ha llegado a dominar como nadie, y por eso este juego aterriza con algunas novedades, que ya pudimos saborear en la recreativa. De momento, contamos para protagonistas nada menos que con la Patrulla X, uno de los grupos más famosos de la factoría Marvel y que por sí solos constituyen todo un atractivo para un juego de lucha. Cyclope, Tormenta, Wolverine... todos están incluidos en un juego, que, como podéis apreciar en las pantallas, ha sido realizado con una estética y un diseño idéntico al de los comics.

Pero las mayores sorpresas llegan en el plano formal. Capcom se ha propuesto romper los límites de espacio que imponen los escenarios de dos dimensiones, y por eso se ha sacado de la manga un scroll vertical que permite a los luchadores volar (hasta cierta altura, claro) y realizar todo tipo de ataques desde el aire (algo parecido a lo que vimos en «Dragon Ball Z»). Además, y para ofrecer mayor variedad en los combates, los luchadores pueden destrozar el suelo con un fuerte golpe y caer ambos a un piso inferior para continuar su disputa (¿os suena esto de MK 3?). Estos detalles, unidos a la inclusión de escenarios móviles, con todo tipo de elementos en pantalla, se bastan para imprimirle un aire completamente nuevo a tan veterano género.

En cuento al juego en sí, Capcom ha vuelto a hacer gala de su infinita experiencia en esta modalidad y con mucho oficio ha resuelto un juego que resulta muy divertido, con combates equilibrados y, sobre todo, de espectaculares golpes y súper ataques en la línea de sus más exitosos trabajos. Como veis, Capcom continuará siendo fiel a sus seguidores.

Manuel del Campo

Fieles a sus orígenes

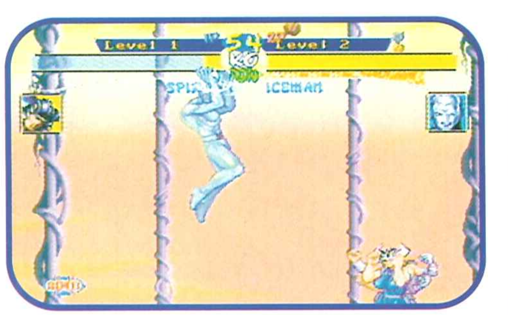


Uno de los modos de competición más divertidos es el «Group Battle», un torneo por equipos que pueden estar formados hasta por 5 luchadores de entre los ocho, -más dos jefes finales-, de los que dispone el juego



Dentro de las virtudes gráficas de «X-Men» destaca la movilidad de los escenarios. Mientras ambos luchadores combaten podemos disfrutar de paisajes realmente curiosos en los que aparecen todo tipo de elementos móviles, como los peces espada o las motos de agua que veis en estas dos pantallas. Capcom ha cuidado los detalles al máximo en esta última producción.

Capcom presenta un nuevo juego de lucha "uno contra uno" que, manteniendo la marca indiscutible de la casa, incorpora algunas novedades interesantes.



Una de las novedades más interesantes que presenta este juego es que se puede romper el suelo, con lo que los dos luchadores caerán en un nuevo escenario en el que podrán continuar con su combate.

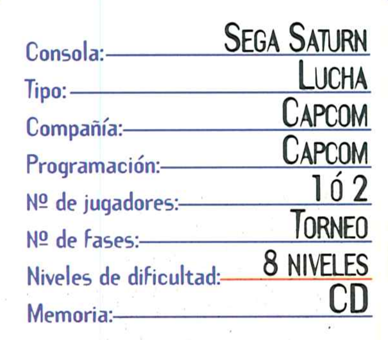


No cabe duda de que poder luchar con los famosos héroes de la Patrulla X con todo su arsenal de armas y magias especiales resulta realmente tentador. Es como si los personajes de la Marvel cobraran vida.





Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	8 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 88
El clásico estilo Capcom, pero actualizado, con nuevos movimientos de scroll y escenarios móviles y detallados.

SONIDO: 86
Contundente y espectacular, como no podía ser de otra forma.

JUGABILIDAD: 88
Capcom nunca defrauda. Se trata de un juego de lucha muy competente con muchas posibilidades.

DIVERSIÓN: 87
Dentro de su estilo Capcom ha dado un paso adelante. Los atractivos protagonistas y las novedades incorporadas en los escenarios le proporcionan bastantes alicientes.

VALORACIÓN: 88
Capcom no parece atender a modas ni a corrientes, lo cual no deja de ser un acto de valentía. Lo que ocurre es que sigue apostando por un estilo que lleva muchos años en cartel y eso siempre desgasta un poco. «X- Men» es un muy buen juego, un gran juego que incorpora algunas novedades interesantes, pero que queda reservado a los incondicionales del género, o mejor dicho, a los seguidores del estilo marcado por dos compañías como Capcom y SNK. Si sois fieles a él, este título es una buena opción. Si no, ya sabéis que en esta máquina hay otras alternativas para luchar.

RANKING:

Virtua Fighter 2

Virtua Fighter Remix

SF The Movie

X-Men

La ACCIÓN que vino del FRÍO

KRAZY IVAN★

En los tiempos que corren, da la impresión de que hacer un videojuego de éxito es algo relativamente sencillo. El 50% del mérito se debe a una buena campaña de publicidad y el resto se puede conseguir sin problemas si accedemos a que nuestro juego no se aleje de estas dos premisas: primera, que utilice una perspectiva subjetiva (o sea, que lo que aparezca en pantalla sea lo que ven nuestros ojos) y segunda, que haya robots en nuestra historia. Si nos ceñimos a estos consejos, es realmente complicado que al final no logremos algo de calidad (o al menos de éxito).

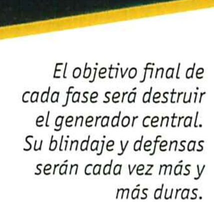
«Krazy Ivan» es un gran ejemplo de lo explicado. Por una parte se aprovecha de la vista en primera persona para meter al jugador en la piel del protagonista y por otra, el derroche de engendros mecánicos es más que evidente. En realidad, hasta se abusa.

El argumento pretende rodear al intrépido jugador de los ingredientes necesarios para camuflar un «Doom» en un envoltorio que no nos lleve a pensar que estamos ante una 'imitación' descarada. Manejamos un robot enorme, y loco, y debemos limpiar de invasores zonas reconocibles de nuestro planeta. Hemos dicho que manejábamos al robot, bien, somos el robot, así que ni coraza, ni pecho, ni escudo permanecen a la vista.

Una de las cosas más llamativas de este «Krazy Ivan» es el gran trabajo realizado en el apartado gráfico. Los chicos de Psygnosis han conseguido compaginar la imagen real digitalizada con la imagen creada por ordenador logrando un efecto de lo más convincente.

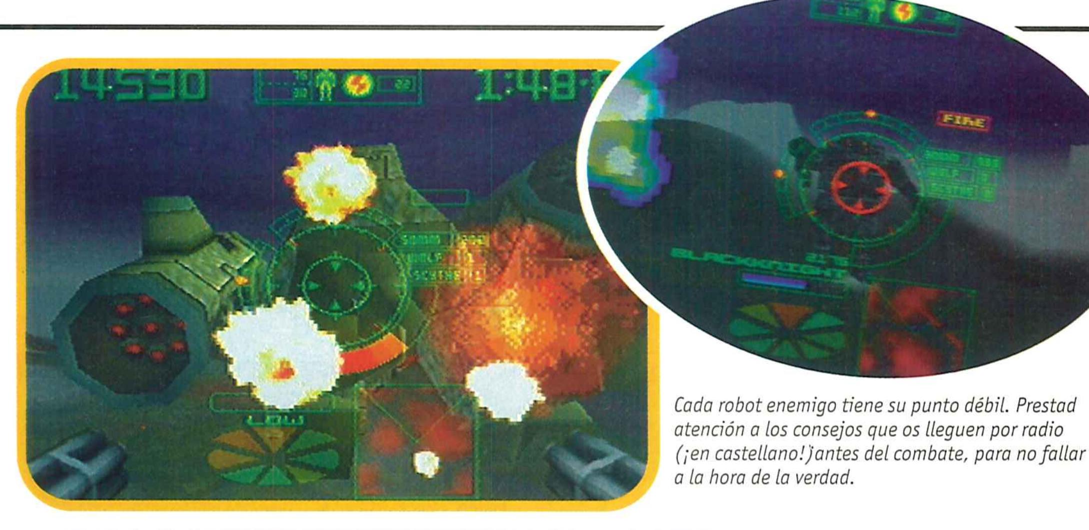
Y otra cosa. Los herederos de Cervantes (y los que no tenemos ni idea de inglés) estamos de enhorabuena con este arcade. Los diálogos, importantes en buena parte de la acción, han sido traducidos al castellano.

Roberto Lorente



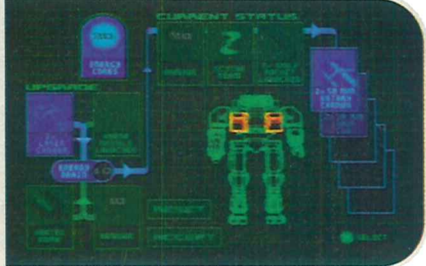
El objetivo final de cada fase será destruir el generador central. Su blindaje y defensas serán cada vez más y más duras.





Cada robot enemigo tiene su punto débil. Prestad atención a los consejos que os lleguen por radio (¡en castellano!) antes del combate, para no fallar a la hora de la verdad.

Las esferas de energía no sólo servirán para recargar las baterías del robot. Al final de la fase podréis canjearlas por equipamiento para vuestra 'montura'. A más esferas, más potencia de fuego, más blindaje... Así que ahorrad un poco y tendréis un robot invencible.









Aumentando la diversión

En un juego de este tipo no podían faltar los consabidos "items". Más abajo tenéis algunos de los que veréis durante el juego. Proporcionan escudos, armamentos más potentes, invulnerabilidad y otras facultades que potencian la diversión.

Air Strike · Energy Ball · Armas especiales · Rehenes

Misiles · Energy Mode · Zombie Mode · Cañón

Técnicas gráficas de última generación y diálogos en castellano son dos de los agumentos más potentes con los que el juego de Psygnosis aterriza en PlayStation.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: ACCIÓN
Compañía: SONY
Programación: PSYGNOSIS
Nº de jugadores: 1 Ó 2 JUGADORES
Nº de fases: 5
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Memoria: CD



GRÁFICOS: 89
Actores reales e imágenes digitalizadas, todas las técnicas en juego para hacer creíble lo que aparece en pantalla. El resultado es óptimo.

SONIDO: 90
Las voces digitalizadas han sido traducidas por gentileza de Sony. Gracias 'very much'. La música es muy buena pero algo repetitiva.

JUGABILIDAD: 88
Controlar tantas armas y un robot que se desenvuelve en 360 grados y todos los botones requiere su práctica.

DIVERSIÓN: 87
Los juegos tipo Doom ya han demostrado su alta jugabilidad en múltiples ocasiones. «Krazy Ivan» tiene además el aliciente de haber traducido los diálogos.

VALORACIÓN: 88
Los juegos que han recogido el testigo de «Doom» (o de «Wolfestein 3D», según se mire) siguen empeñados en demostrar las buenas cualidades de su modelo. Con algunos añadidos poco brillantes, cada secuela que surge no hace sino confirmar que la fórmula funciona igual de bien pase el tiempo que pase, y ocurra lo que ocurra. En «Krazy Ivan», los añadidos se han quedado en el apartado gráfico, el conjunto es ahora mucho más vistoso, y en el auditivo, los diálogos desenfadados dotan al conjunto de una solidez argumental muy meritoria.

RANKING:
Krazy Ivan
Kileak the Blood

Pinocho



El más puro estilo DISNEY

El muñeco Pinocho ha recibido un trato magnífico por parte de Disney a la hora de ser trasladado a los chips de un cartucho. Nada en el aspecto físico de este simpático y tierno personaje refleja el cambio de soporte. De hecho, se mueve exactamente igual que en la película, -con un pasito saltarín que hace pensar que está a punto de desarmarse-, y todos los movimientos y animaciones están tan conseguidas que el protagonista de este cartucho parece auténticamente un dibujo animado con vida propia.

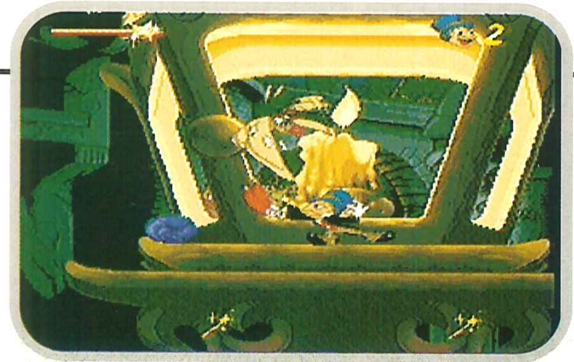
Y todo el entorno de Pinocho ha recibido el mismo tratamiento. Los personajes secundarios cuentan con una animación igual de fluida y los escenarios están cuidados hasta el más mínimo detalle, reflejando con enorme fidelidad el ambiente visto en la película.

Todo este despliegue técnico es el acompañamiento perfecto para un juego "entrañable", dirigido fundamentalmente hacia los más pequeños de la casa.

Y es que este «Pinocho», a pesar de sus 9 fases y sus múltiples alternativas de juego, no deja de ser un cartucho muy sencillo, incluso en su nivel de dificultad más elevado.

Eso sí, el cartucho presenta una gran variedad de situaciones y, junto a las fases de plataformas puras, encontraréis otras de laberintos, otras en las que os veréis metidos en una carretilla que se lanza a toda velocidad por una montaña rusa, fases submarinas... Es decir, se trata de una aventura muy entretenida pero que se ha orientado hacia los más pequeños, los cuales, eso sí, disfrutarán como auténticos "enanos".

Teniente Ripley

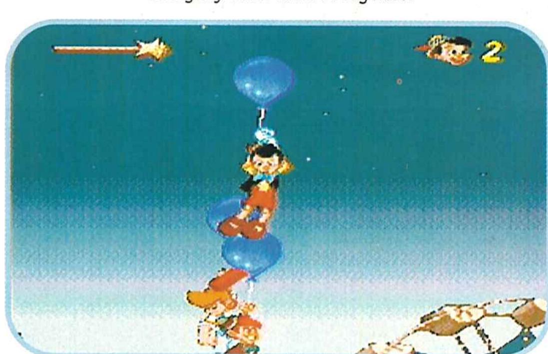


Una de las fases tiene como protagonista al simpático y diminuto Pepito Grillo quien, armado con un paraguas, tendrá que deshacerse de los insectos que le molestan en su farola.



A lo largo de vuestra odisea encontraréis varios items como libros, varitas y sombreros que os proporcionan continuaciones, energía y vidas extra al cogerlos.

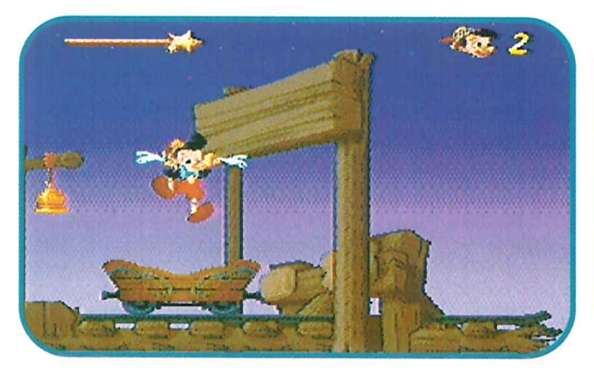


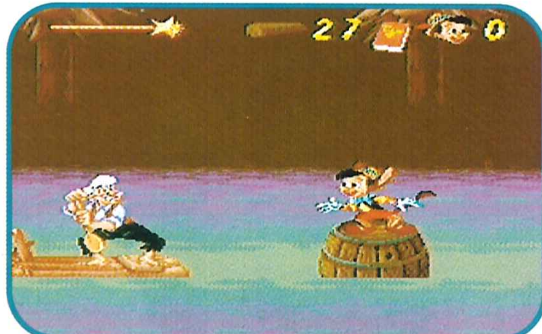


Disney presenta un juego vistoso y simpático que, por su enorme sencillez, se convierte en un cartucho ideal para los más pequeños.



Una de las fases que más pone de manifiesto el carácter "didáctico" de este juego es la que nos obliga a repetir sin error los movimientos de las marionetas, en un divertido ejercicio que estimula la memoria.



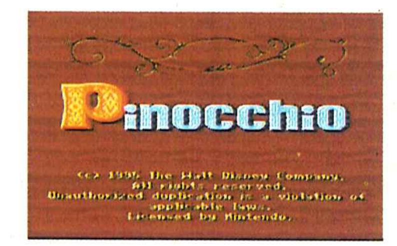


Los dibujos más animados



Uno de los aspectos más destacados del juego es la increíble animación de la que hace gala Pinocho. La diversidad de movimientos que puede realizar le permiten desde encaramarse a ventanas y cornisas hasta saltar y corretear con gran agilidad. Y lo mejor es que todas estas acciones se ven acompañadas con expresiones de la cara, que reflejan perfectamente lo que está "sintiendo" en esos momentos.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	DISNEY INTERACTIVE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	9 FASES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	24 MEGAS



GRÁFICOS: 88
La animación de todos los personajes del juego y el planteamiento gráfico de los escenarios es de una calidad envidiable.

SONIDO: 86
Las melodías reviven las canciones más famosas de la película. En cuanto a los efectos de sonido, son bastante normales.

JUGABILIDAD: 85
Muy fácil de controlar y no plantea ningún problema a la hora de jugar. Esta facilidad, sin embargo, no le permite ser duradero... a no ser que tengas 7 años.

DIVERSIÓN: 73
La diversión que pueda proporcionar está totalmente en función de la edad del jugador, ya que resultará irresistible para los más jóvenes, pero para los expertos.... El jugador medio puede acabarse el juego, en el peor de los casos, en dos horas.

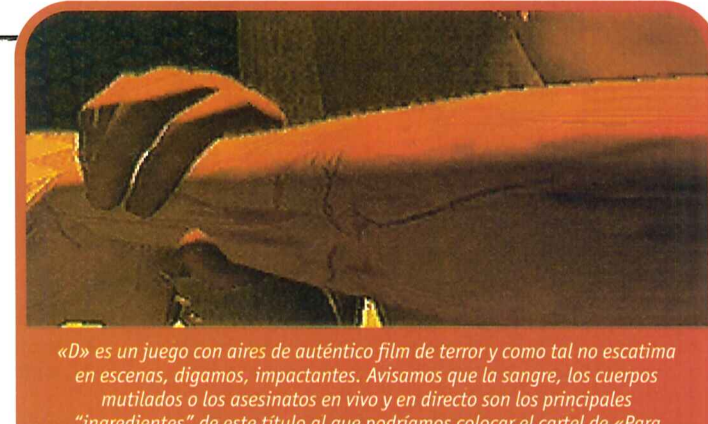
VALORACIÓN: 80
La calidad técnica de este cartucho es un punto innegable y queda patente que Disney Interactive ha puesto en «Pinocho» toda su capacidad para la animación, dotando a héroes y villanos de una apariencia casi "humana".
Los escenarios, basados en la película, son muy preciosistas y el tono del juego es tan alegre y entrañable como el propio personaje.
La pega viene de su escasa duración y la mínima diversión que proporcionará a los jugadores con cierta experiencia en estas lides.

RANKING:
Pinocho

El Rey León

Aladino





«D» es un juego con aires de auténtico film de terror y como tal no escatima en escenas, digamos, impactantes. Avisamos que la sangre, los cuerpos mutilados o los asesinatos en vivo y en directo son los principales "ingredientes" de este título al que podríamos colocar el cartel de «Para mayores de 18 o menores acompañados», como las "pelis" de antes.



El TERROR SÍ tiene forma

Desde la reciente salida de las nuevas consolas, algunos géneros están dejando de ser coto privado del PC. Este es el caso de las aventuras interactivas, un género que requiere grandes cantidades de memoria y capacidades técnicas para ofrecer vistosos gráficos e impactantes bandas sonoras.

Las poderosas CPU de las nuevas consolas y los soportes CD se bastan y se sobran para acoger a este tipo de juegos. Por eso, Saturn, PlayStation y 3DO (aunque la versión de este último todavía no está oficialmente en España) han estrenado un título editado por Acclaim y que responde al misterioso y corto nombre de «D».

El desarrollo del juego nos mete de lleno en una auténtica película de suspense y terror realizada mediante gráficos generados por ordenador y todo tipo de formas pre-renderizadas.

Nuestra labor no será otra que participar activamente en esa aventura adoptando el papel de la protagonista, la joven Laura.

Nuestras competencias serán muchas y variadas: dirigir sus pasos a través de un terrorífico hospital, tomar decisiones, resolver enigmas y, sobre todo, disfrutar de las imágenes.

Sin embargo, no debéis caer en el error de confundir este juego con los "shoot´em ups" estratégicos tipo «Doom», pues aquí hay muchas más "limitaciones" para el jugador. Por ejemplo, se puede optar entre diferentes caminos, pero luego es la protagonista la que se dirige hacia un lugar ya determinado una vez se haya pulsado el botón correspondiente. En otras palabras, la "película" discurre por su cuenta, a pesar de que sea el jugador quien tome las decisiones o quien deba resolver los enigmas para poder seguir avanzando.

El argumento, la banda sonora, la ambientación, las imágenes... son tan importantes aquí como en una película cualquiera, y los responsables del juego han conseguido crear una auténtica pesadilla en la que no faltarán los momentos de suspense y algún que otro susto de infarto. Toda una gozada para los amantes de las emociones fuertes.

Manuel del Campo



Todos los objetos que la protagonista encuentra a lo largo de su aventura tienen alguna utilizada. En cualquier momento deberá hacer uso de ellos para resolver un enigma, atravesar una puerta o aclarar ciertos aspectos acerca del extraño suceso.

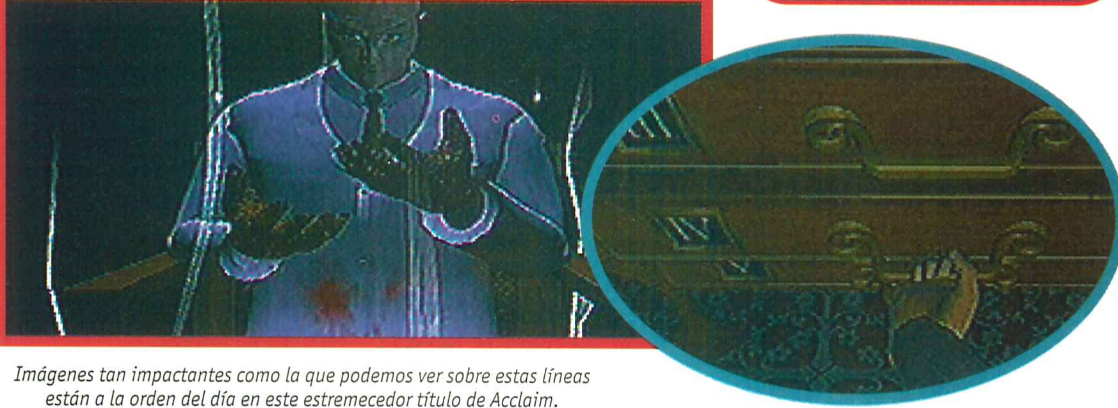
Si alguna vez habéis soñado con protagonizar una película de terror, no podéis dejar pasar de largo esta excelente oportunidad.



En algunas ocasiones se nos muestran planos en perspectiva subjetiva, sobre todo cuando Laura manipula determinados objetos. Son unas "tomas" que contribuyen a aumentar enormemente la tensión del juego.







Imágenes tan impactantes como la que podemos ver sobre estas líneas están a la orden del día en este estremecedor título de Acclaim.

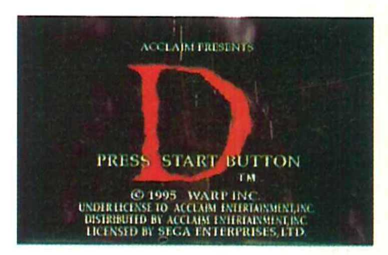


También hay lugar para la acción. A pesar de que la acción del juego transcurre "sola", no siempre permanecerás como un mero observador.
En algunas ocasiones tendrás que enfrentarte a algún enemigo o elegir el siguiente paso a seguir en cuestión de segundos. Son los momentos más trepidantes del juego en los que deberás tener tus reflejos a punto.





Consola: Saturn y PlayStation
Tipo: Aventura interactiva
Compañía: Acclaim
Programación: Warp Studios
Nº de jugadores: 1 Jugador
Nº de fases: No tiene
Niveles de dificultad: No tiene
Memoria: 2 CD's



Gráficos: 93

A pesar de no ser a pantalla completa, -se hace un poco estrecha, como cuando pasan por TV las películas rodadas en CinemaScope-, las imágenes son impactantes y han conseguido crear una atmósfera realmente terrorífica.

Sonido: 93

Una banda sonora sobrecogedora, con efectos de todo tipo, voces de miedo y una música que pone los pelos de punta.

Jugabilidad: 85

La labor del jugador con el pad es muy simple, pero debe estrujarse los sesos a cada momento para conseguir avanzar.

Diversión: 82

El juego es, sencillamente, extraordinario en las primeras partidas. Pero desgraciadamente pierde interés una vez que hayas resuelto los enigmas.

Valoración: 85

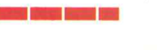
«D» sufre los mismos inconvenientes que una película de suspense: una vez se resuelven los misterios, pierde toda la gracia.
Este juego es una auténtica maravilla y os hará pasar horas inolvidables, plagadas de emociones que otros juegos no podrán ofreceros nunca. Pero una vez hayáis resuelto las situaciones que se os plantean, habrá poco más que ver. Todo habría sido muy distinto si el juego hubiera sido más largo -se puede llegar al final en dos o tres días-, y no se nos obligara a empezar desde el principio al comenzar cada partida.
En cualquier caso, de verdad, merece la pena vivir esta experiencia.

Ranking:

Mundodisco

D







WORMS

¡Qué guerra más ARRASTRADA!



Sobre la base de cinco escenarios temáticos distintos, la consola se encargará de generar diferentes campos de batalla para cada ocasiónse, añadiendo o modificando elementos.

Cuando la originalidad se combina con la simpatía, y la emoción con la calidad, el resultado tiene que ser muy especial. ¡¡Tan especial como una guerra de gusanos en la que vale todo¡¡, bueno, de todo menos perder.

Y es que el planteamiento inicial de este juego de Ocean, ya es en sí mismo atrayente. Se trata de poner sobre un escenario creado aleatoriamente por la máquina dos, tres o cuatro equipos formados por cuatro gusanos con la finalidad de que se aniquilen los unos a otros haciendo uso de diferentes tipos de armas. La colocación de los gusanos en el escenario también es aleatoria, de manera que nunca jugaremos dos veces la misma partida.

El sistema de juego se basa en que los gusanos de un equipo tienen que eliminara todos a los gusanos del equipo contrario, para lo cual disponen de trece tipos diferentes de armas diferentes. Los turnos de juego son alternativos y dentro del turno de ataque cada gusano puede moverse en cualquier dirección y luego atacar, pero con un tiempo límite que oscila entre los 15 y 30 segundos (aunque este detalle puede ser variado por el jugador).

En cuanto a las armas a utilizar, algunas tienen un número limitado de municiones y otras no están disponibles desde el principio. Para facilitar las cosas hay una opción que permite ampliar hasta infinito el número de usos. Armas como los bazokas o las granadas tienen la ventaja de poder ser lanzadas muy lejos, pero hay que tener en cuenta tanto el ángulo de inclinación como la velocidad del viento, algo muy importante si no queremos eliminarnos a nosotros mismos o a alguno de nuestros gusanos. Cada soldado tiene una barra de energía de 100 puntos que bajará dependiendo del impacto que reciba y del tipo de arma utilizado.

A parte de este divertido desarrollo, el sentido del humor está presente en cada una de las acciones del juego y hay momentos en los que se provocan situaciones tan alocadas que te resultará imposible aguantar la carcajada.

Bueno, y si utilizas la opción de cuatro jugadores simultáneos, la diversión puede alcanzar ya cotas realmente insospechadas.

En definitiva, Ocean nos ha sorprendido con un juego muy sencillo pero con el que te lo pasarás en grande.

Sonia Herranz



Las batallas entre los diferentes ejércitos de gusanos serán muy rápidas y llenas de dinamismo. Y apenas habrá tiempo para pensarse las decisiones, pues el crono corre que se las pela.

Los recursos de un gusano

Existen trece armas diferentes a disposición de los gusanos. Algunas son muy parecidas y se diferencian fundamentalmente por el daño que causan y el alcance.

No todas las armas y herramientas son ilimitadas. Las más potentes suelen ser de un sólo uso, aunque una de las opciones del juego permite tanto elegir la cantidad como desconectar alguna de ellas.

Muchas veces un arma mal usada, además de no causar daño al enemigo, puede restar energía a nuestro equipo. Aprender a controlar todas las armas lleva su tiempo.

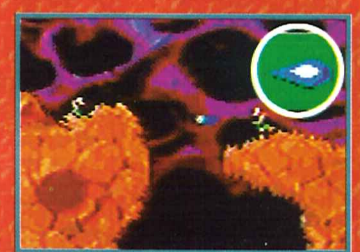




Bazoka: Ideal para largas distancias. Atentos a la dirección del viento.



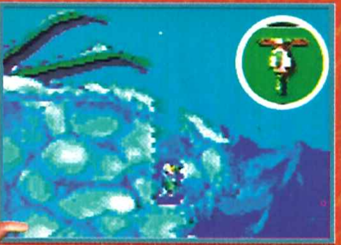
Diana: Sólo hay una y lanza un ataque devastador sobre la zona seleccionada.



Dragon Ball: La energía de Goku o el puño de fuego de Ryu son dos buenos recursos.



Kamikaze: Un arma de emergencia que lanza al gusano a barrer todo a su paso.



Taladradora: Permite hacer agujeros. Otro objeto similar atraviesa paredes.

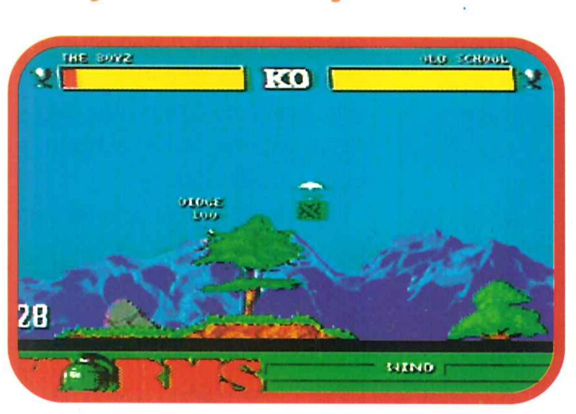


Transporte: Permite el traslado a cualquier punto del escenario. Es limitado.

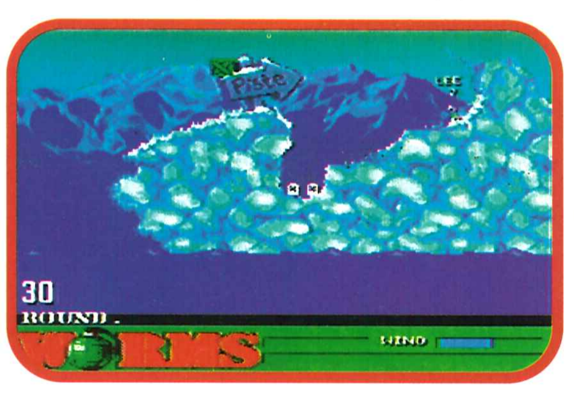
Ocean nos ofrece un juego al estilo del popular «Lemmings», en el que la astucia y la agilidad mental serán nuestras principales armas para afrontar una divertidísima y original guerra entre gusanos.



El viento, señalado por una barra azul, será uno de los elementos más importantes a la hora de lanzar proyectiles.

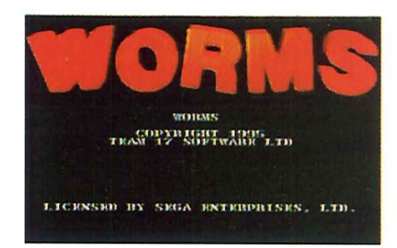


Durante la batalla y de manera aleatoria, irán cayendo del cielo cajas con nuevas armas y municiones. Recogerlas en ocasiones no resultará nada sencillo.



Cuando uno de los gusanos pierde su energía se autodestruye con una bomba que daña todo lo que esté cerca de él. En el agujero que deja aparece una lápida que indica el lugar de su eterno descanso.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	OCEAN
Programación:	TEAM 17
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	LIGAS
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 86

Los gráficos y las animaciones de los minúsculos gusanos son muy divertidas. Eso sí, éstos son tan pequeños que a veces se monta algún barullo que otro.

SONIDO: 83

Cada arma hace su ruido característico. Las melodías son graciosillas, pero sin mayor importancia.

JUGABILIDAD: 88

Aprender a manejar el juego es fácil, pero controlar los lanzamientos de misiles es más complicado. No deja de ser una manera nueva de jugar que sabe hacerse adictiva.

DIVERSIÓN: 90

Jugar contra la máquina es todo un "pique". Pero cuando se juega entre varios ... una pasada.

VALORACIÓN: 88

Worms se destapa como un un juego fresco que nos aparta de casi todo lo visto hasta ahora. Ofrece un estilo de juego sugerente y simpático capaz de llamar la atención incluso de los poco fanáticos de los videojuegos.
Mezcla estrategia, acción e inteligencia sin olvidarse del humor y la simpatía. Sabe atrapar en su detallada sencillez gráfica y demuestra que divertir es más una cuestión de ingenio que una cuestión de técnica. ¡Y que conste que técnicamente no tiene más pega que el diminuto tamaño de sus arrastrados protagonistas! Recomendable para toda la familia.

RANKING:

Worms

Lemmings

Cannon Fodder



Battle Arena Toshinden



Una de las novedades de esta versión es la inclusión de una espectacular «intro» en la que intervienen todos los personajes renderizados.





Bienvenidos al espectáculo TRIDIMENSIONAL

Sega está adquiriendo para su máquina algunos títulos importantes que parecían ser patrimonio exclusivo de su más directo competidor, Sony. Estos son los casos de «Wipeout» y del famoso «Toshinden», uno de los juegos insignia en la primera etapa de PlayStation.

La propia Takara, con ayuda Sega, ha realizado esta conversión tratando de mantener la misma calidad del original y al mismo tiempo ofrecer nuevos alicientes. En honor a la verdad hay que decir que no se ha conseguido, aunque por muy poco, alcanzar ninguno de los dos objetivos.

Este nuevo «Toshinden» es un gran juego, espectacular como el que más, pero que no llega a los niveles técnicos y jugables de la versión para la máquina de Sony. Y cuidado, que con esto no quiero decir que Saturn no pueda acoger los juegos de PlayStation con la misma prestancia, simplemente se trata de una cuestión de realización.

Y es que los programadores no han andado tan finos en esta ocasión. Por ejemplo, hay algunas irregularidades gráficas incomprensibles, como la supresión de algunos detalles en los escenarios o el discreto aspecto de algunas "magias" de los luchadores. Por otro lado, los personajes no alcanzan la velocidad de PlayStation y su control resulta algo más tosco.

En cualquier caso, se trata de un juego rompedor, en el que los luchadores son capaces de moverse por todo el escenario en una interpretación del concepto tridimensional que todavía no ha sido alcanzado por ningún otro título, ni siquiera por el genial «Virtua Fighter».

Por contra, y aunque puede resultar más atractivo para el público en general, su estilo de lucha está muy condicionado por las poderosas magias y golpes especiales de los luchadores, lo que deja muy poco sitio para la estrategia y la auténtica simulación, dos elementos que rozan la perfección en el título que acabo de citar.

Dejando las comparaciones a un lado, «Toshinden» es, sin duda, un juego de lucha visualmente increíble, que seguro encontrará un montón de seguidores en la máquina de Sega.



Takara se ha inventado para esta versión un modo de juego «historia», en el que los luchadores tienen largas charlas.



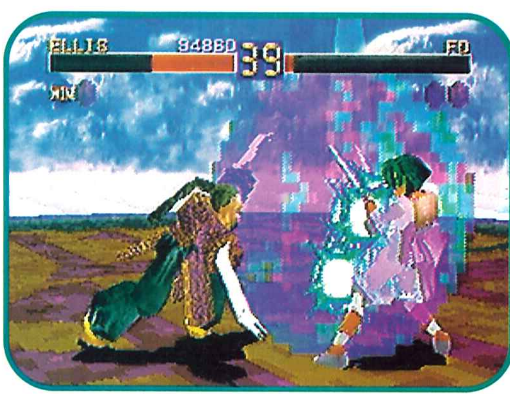
En esta nueva versión aparecen los mismos personajes, aunque su diseño en este cuadro es muy diferente.

Manuel del Campo



El concepto 3-D que rompió moldes en PlayStation está perfectamente plasmado en esta versión. Los luchadores pueden moverse por todo el escenario, desplazándose incluso hacia adentro y hacia afuera de la pantalla.



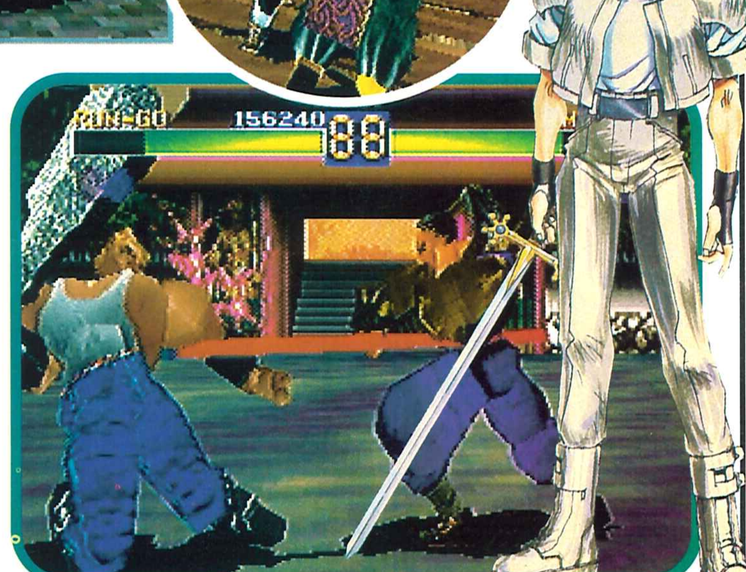


Algunas magias no resultan tan espectaculares y vistosas como en la primera versión para la máquina de Sony. ¡Un pequeño tirón de orejas para Takara!









Los usuarios de Saturn podrán disfrutar ahora de un juego de lucha apabullante a nivel gráfico que, hasta hace poco, era todo un símbolo para PlayStation

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	TAKARA
Programación:	TAKARA/SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 92
Aunque hay algunas irregularidades con respecto al original, la calidad es excelente y su concepto de la tridimensionalidad resulta impactante.

SONIDO: 90
Se mantiene a un nivel similar al apartado gráfico. Buenos efectos de sonido y excelentes y variadas melodías completan una banda sonora de lujo

JUGABILIDAD: 89
Si por algo destaca «Toshinden» es por su sencillísimo control, aunque a veces los luchadores respondan con una ligera lentitud.

DIVERSIÓN: 87
Es un juego que sorprende y emociona en un principio a todo tipo de público, pero que puede decaer con el tiempo, sobre todo para quienes gustan de simuladores más "reales"

VALORACIÓN: 90
Este nuevo «Toshinden» es un gran juego de lucha, aunque no haya llegado, -por muy poco, que quede claro-, al nivel del original.
Aún así, la mejor noticia es que los usuarios de Saturn van a tener a su alcance un título con el que hace unos meses ni podían soñar.
Centrándonos en el programa en sí, hay que advertir que se trata de un título que busca más el espectáculo que la simulación, y por tanto puede perder interés con el tiempo, cuando pierda su capacidad de sorprender.

RANKING:
Virtua Fighter 2

Toshinden

Virtua Fighter Remix

Virtua Fighter







La utilización masiva de polígonos y texturas consigue dotar a todos los elementos del juego del realismo necesario para convencer. Un vistazo a este tren os lo demostrará con toda claridad.



A pesar de tratarse de un juego de guerra, las "bajas" brillan por su ausencia. Si os fijáis bien veréis que antes de que los aviones exploten en vuelo sus pilotos saltarán en paracaidas. Mucho ojo con dispararles entonces...

PlayStation vuela alto

Agile Warrior



Una vez rotas las hostilidades con «Air Combat», el género de los simuladores ve de nuevo invadido su espacio aéreo con «Agile Warrior».

Al parecer, PlayStation ha descubierto sus inmensas posibilidades en este tipo de juegos y está empezando a explotarlas al 100% con programas de una calidad equivalente a lo que tienen a su disposición los poseedores de un PC. Bueno, realmente esta comparación puede ser algo exagerada, ya que aquí el sistema de control del avión se ha simplificado enormemente, -aún así los 10 botones del mando de PSX tienen su utilidad- por lo que el juego se aleja del gran realismo del que hacen gala estos juegos para ordenador.

Esta relativa separación de la realidad ha sido compensada con una jugabilidad enorme, cercana a la de los arcades y que se basa en aspectos como un amplio abanico de misiones a desarrollar, posibilidad de recuperar el blindaje y combustible perdido, montones de enemigos y diferentes tipos de armas. Dicho así pudiera parecer que el componente primordial del juego es el arcade, pero lo cierto es que la estrategia también tiene algo que ver en esto.

«Agile Warrior» está estructurado en torno a escenarios bélicos (fases) y en cada uno de ellos suele haber 10 ó 12 misiones de desarrollo muy similar a lo que pudimos ver en la saga «Desert Strike». De esta forma, elegir el orden en el que cumplimos las misiones y planificar los ataques con la mayor eficacia posible serán nuestros mayores quebraderos de cabeza en un juego que demuestra por segunda vez que volar en PlayStation puede resultar realmente divertido.

Roberto Lorente

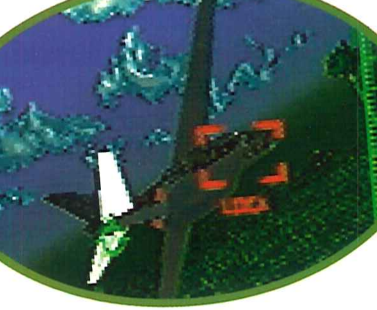


El catálogo de misiones a cumplir es de los más completos que se han visto sobre una consola. A los mandos de «Agile Warrior» lo mismo atacáis un barco ruso que bombardeáis un radar.



En ciertos momentos del juego os cruzaréis con aviones enormes como este. Si los derribáis rápidamente conseguiréis rellenar de golpe la mayoría de vuestras reservas de armas.









Los aficionados a las aventuras en el aire encontrarán en este juego un gran número de alicientes.



Armados y peligrosos

El alto grado de realismo conseguido con los vehículos tiene su continuidad en «Agile Warrior» con el armamento. Muy pocas veces habréis tenido a vuestra disposición tal cantidad de armas con unos efectos tan demoledores sobre el enemigo. Lo único que tenéis que hacer es recogerlas cuando aparezcan flotando sobre la pantalla. Misiles aire-aire, cohetes y bombas (incluidas algunas nucleares) os volverán locos a la hora de elegir qué "regalo" darle a los malos. El combustible y el blindaje también os serán dados de esta manera aunque perfectamente embalados en barriles.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Simulador
Compañía:	Virgin
Programación:	Black Ops
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	2 niveles
Memoria:	CD



Gráficos: 92
Se ha sabido reproducir con gran acierto y virtuosismo los vehículos militares y los escenarios por los que éstos se mueven.

Sonido: 92
Los efectos de sonido se hacen notar la mayor parte del tiempo, pero gracias a su calidad no se hacen pesados.

Jugabilidad: 90
Su excesiva dificultad repercute en el conjunto del juego. Aun así, no se le puede negar el encanto.

Diversión: 93
Te desesperarás durante las 300 primeras partidas, pero después descubrirás un juego alucinante, capaz de entretenerte durante años.

Valoración: 92
Cuando los usuarios de consolas estábamos temiendo que iba a resultar difícil que llegaran simuladores aéreos de calidad, aparece PlayStation y tras el genial «Air Combat» nos presenta este no menos espectacular «Agile Warrior», con el que vuelve a demostrarnos que en sus circuitos se esconden tantas posibilidades como en los del PC más potente.
En este compacto, sin embargo, se han simplificado mucho las cosas -tampoco en exceso-, para hacerlo más asequible a un público menos "técnico", pero lo esencial, eso que tanto gusta a los fanáticos del género, ha quedado perfectamente reflejado. La sutil mezcla de estrategia, arcade y simulador da los mejores resultados. Es difícil, sí, pero nadie dijo que volar fuese sencillo...

Ranking:
Air Combat
Agile Warrior





El Mal Gusto de un buen Plataformas

La primera palabra que se viene a la mente a la hora de hablar de Boogerman es Grosero. Grosero porque así lo ha parido Interplay y grosero porque es ahí donde reside el mayor "encanto" de este flatulento súper héroe.

Hace ya casi dos años se convirtió en uno de los personajes más carismáticos para Mega Drive protagonizando un cartucho completo, divertido y muy original que no se doblegaba ante ningún tipo de convencionalismo. Y eso es precisamente lo que viene a demostrar ahora en SN.

«Boogerman» se presenta como un plataformas típico que cuenta con un personaje simpático de puro desagradable y que utiliza las fórmulas tradicionales, enganchando por su simplicidad y creciente dificultad.

Su desarrollo es el mismo que el de la mayoría de los plataformas y aunque tampoco ofrece demasiadas situaciones fuera de lo normal, resulta divertido.

Para compensar esta escasez de originalidad de planteamientos cuenta con múltiples niveles, con una amplia gama de movimientos para el protagonista y con una mecánica que evoluciona siempre hacia una mayor complejidad.

Gráficamente se cuenta entre esos títulos que aprovechan la estética del trazo de los cómic para plasmar escenarios y personajes. Los colores son limpios y brillantes, aunque se echa de menos algo más de vida y de detalle. La idea es presentar complicados mapeados multidireccionales que evolucionen dentro de un escenario único: un estrambótico basurero.

El objetivo de Boogerman será superar 20 complejos niveles repartidos en 6 fases con enemigo final incluido. Todo ello suavizado con oportunos passwords tras las zonas más complicadas.

Para superar los obstáculos nuestro amigo utilizará como armas ni más ni menos que sus más asquerosos fluídos corporales. Hablando claro: gargajos, pedos, mocos y eructos. Fino el colega, ¿no?

Como podréis suponer, el humor se convierte de esta forma en la baza más importante de este plataformas escasamente innovador, pero asquerosamente divertido.

Teniente Ripley

Los cubos de basura permiten continuar en ese punto de la fase tras haber perdido una vida. Resulta cómodo, ya que así te evitas tener que volver hasta el principio.

Los enemigos finales suelen ser demasiado parecidos entre sí, mostrando pocas variaciones tanto en su aspecto como en la forma de eliminarlos. Puede ser difícil cogerles el ritmo al principio, pero siempre habrá un password salvador que permita continuar en ese mismo punto.



Los inodoros son la entrada a las cloacas de este especial basurero. En los subterráneos encontraréis los imprescindibles desatascadores para lograr la vida extra del final de la fase. Eso sí, ni aún así estaréis libres de peligros.

Uno de los aspectos más atractivos del juego es la animación del personaje que no deja escapar la ocasión para mostrar una nueva posturita o un gesto aún más divertido.

Lanzar escupitajos, tirarse pedos, eructar y sacarse mocos. Esas son las "grandes habilidades" de nuestro amigo Boogerman.









Guarradas variadas

***CAPA:** Es la barra de energía. Cuando la capa está amarilla sólo queda un toque.*

***DESATASCADOR:** Si cogéis suficientes en una fase, ganaréis una vida extra.*

***LECHE:** Con este item Boogerman cambiará los mocos por escupitajos.*

***MOCOS:** Es la munición arrojadiza que se indica tan plásticamente en la esquina.*

***PEDO:** Sin latas de gas es difícil lanzar pedos capaces de arrasar todo a su paso.*

***GUINDILLAS:** Aumentan el poder de los gases de Boogerman hasta hacerle volar.*

Consola: Super Nintendo
Tipo: Plataformas
Compañía: Interplay
Programación: Interplay
Nº de jugadores: 1 Jugador
Nº de fases: 20 niveles
Niveles de dificultad: 1 nivel
Memoria: 16 megas



GRÁFICOS: 77
Los personajes, enemigos incluidos, son lo más reseñable de los gráficos, ya que los escenarios resultan demasiado simplistas.

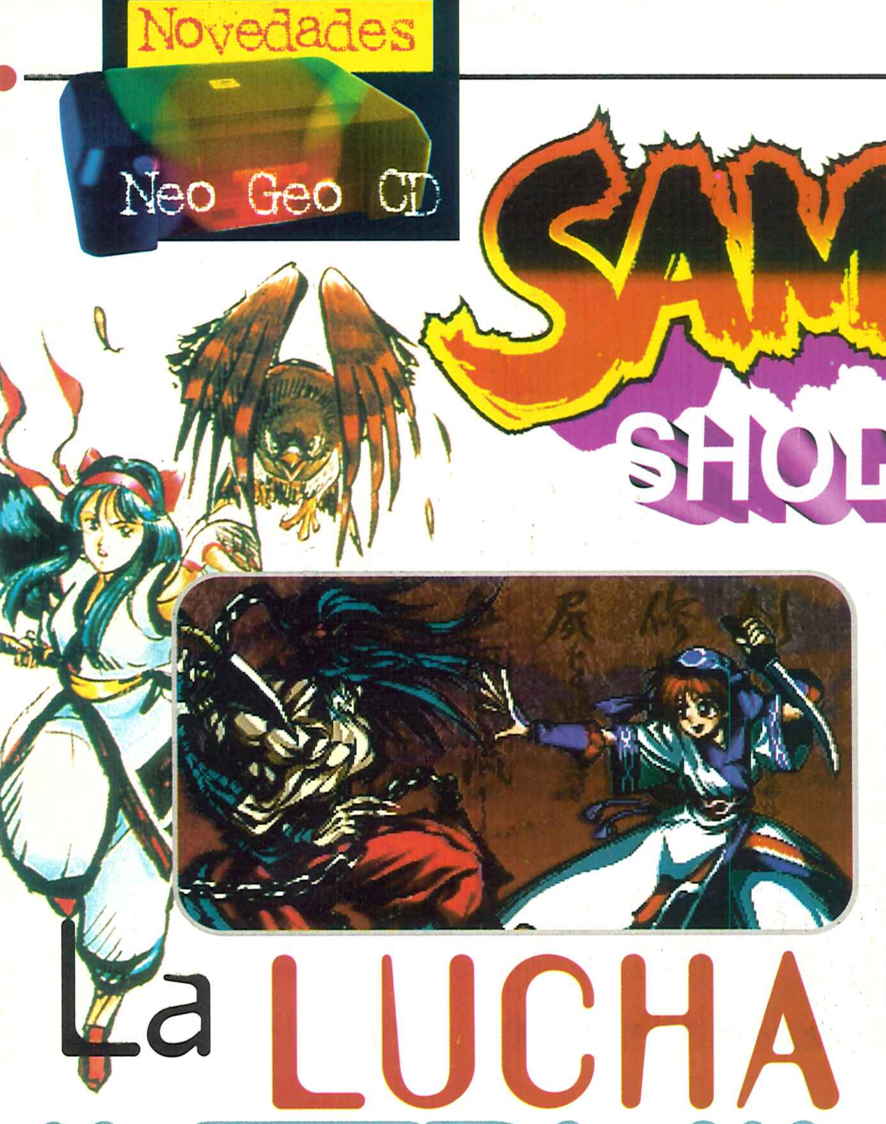
SONIDO: 79
La banda sonora acompaña sin más. Sin embargo, los efectos sonoros son como para no perdérselos.

JUGABILIDAD: 81
Nuestro héroe es capaz de realizar una gran cantidad de movimientos, que al final son lo más atractivo del juego.

DIVERSIÓN: 79
Las fases son muy parecidas y la mecánica del juego es siempre la misma, con lo que la diversión se resiente debido a esta escasa variedad.

VALORACIÓN: 79
El divertido y asqueroso protagonista es la nota más destacable de este plataformas "normalito". La escasa variedad de situaciones provoca un desarrollo que llega a hacerse repetitivo y algo monótono. Sólo los enemigos y el héroe se escapan de esta tónica, pero tampoco son suficiente garantía para los tiempos que corren. Hace más de un año Boogerman fue todo un descubrimiento, pero ahora mismo no pasa de ser un plataformas entretenido que ofrece pocas innovaciones y no demasiados alicientes.

RANKING:
Boogerman
Izzy's Quest
D. K. Country 2



Algunos ataques consiguen efectos demoledores en la barra de energía del rival. Como veis en la imagen, este tipo de golpes se señalan en pantalla con una cifra.

La LUCHA INTERMINABLE

«Samurai Shodown» es uno de los títulos más emblemáticos de SNK y uno de los que más innovaron en su momento. Fue el primer arcade de lucha en utilizar armas blancas como base de los combates y en incorporar items a lo lo largo de las peleas. La segunda parte mantuvo estas características, aumentando la espectacularidad y la contundencia de los golpes.

Esta tercera entrega añade algunas novedades más pero -y a pesar de tratarse de un juego imponente-, repite con demasiada insistencia las fórmulas anteriores. Vamos, que estamos ante un juego que resulta demasiado visto.

Sin que se aprecie un gran aumento de calidad gráfica, «SS III» ha perdido además a cuatro luchadores, pasando de 16 a 12. Sólo 5 de estos guerreros son nuevos, aunque resultan sumamente parecidos a alguno de los ausentes.

El aspecto de los personajes se ha cuidado con más precisión, pero, por contra, los escenarios aparecen apagados y un tanto tristones, contrastando con la actual tendencia de construir parajes luminosos y coloristas. Un punto a su favor es la evolución que éstos sufren dependiendo de la fuerza de los golpes: pierden luz y hasta mutan con determinados ataques, aunque lo mejor sigue siendo la precisión del zoom y el scroll múltiple de algunos de estos escenarios.

La mecánica de juego tampoco ha experimentado grandes variaciones. La barra de "Pow" sigue permitiendo la realización de golpes tan poderosos que casi se podrían considerar finales. Además, dependiendo del momento, la posición y la actitud del contrario un golpe normal puede vaciar hasta la mitad de la barra de energía del rival. Nuevas combinaciones de botones permiten ataques y desplazamientos poco habituales, entre los que destaca la innovadora opción que permite que nuestro luchador cambie de posición con respecto al contrario sin necesidad de saltar por encima de él. La incorporación del "caracter" del luchador (bueno o malo) o los sistemas de defensa son importantes novedades que, sin embargo, no ocultan del todo el excesivo parecido de este «SS III» con anteriores entregas.

Teniente Ripley

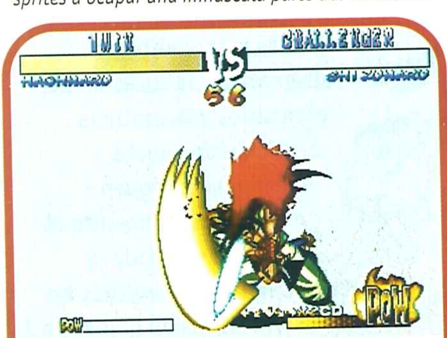






Algunos pasajes del juego no tienen nada que envidiar al sanguinario «Mortal Kombat». Los finales de los combates suelen resultar así de espectaculares.

El zoom es uno de los aspectos gráficos más logrados del juego. Los personajes pasan de ser enormes sprites a ocupar una minúscula parte del escenario.



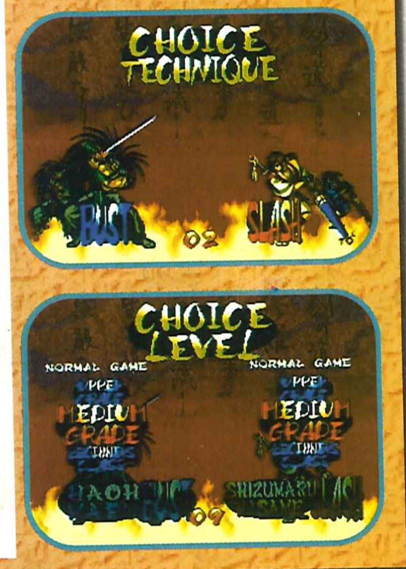
Algunos golpes especiales producen drásticos cambios en los escenarios. Con la barra de "Pow" repleta se pueden realizar acciones de gran contundencia y plasticidad, como ésta, en la que el escenario desaparece por completo.

SNK presenta una nueva entrega de su clásico que, si bien posee una gran calidad, guarda excesivas semejanzas con sus antecesores.

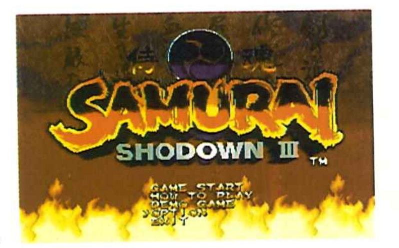
Bueno o malo a elección

La gran innovación de «SS III» viene de la posibilidad que se ofrece al jugador de elegir el caracter de su personaje. De que nuestro luchador sea un caballero o un villano dependerán el estilo de lucha y los golpes especiales que éste realice.

Otra opción permite elegir entre tres defensas: ninguna, normal y automática.



Consola:	Neo Geo CD
Tipo:	Arcade
Compañía:	SNK
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	12 Luchadores
Niveles de dificultad:	8 Niveles
Memoria:	282 Megas



Gráficos: 91
Le falta el brillo y la espectacularidad de otras de las maravillas Neo Geo, pero la versatilidad y rapidez de los luchadores compensan esta desventaja.

Sonido: 93
El choque de las espadas, el variado repertorio de gritos y las secas melodías orientales proporcionan un ambiente absolutamente perfecto.

Jugabilidad: 93
La rapidez de los luchadores y su gran cantidad de golpes especiales le hacen un juego completo y difícil de dominar.

Diversión: 91
Su excesivo parecido con las versiones anteriores puede restarle atractivo, aunque no hay duda de que es un juego duradero y divertido.

Valoración: 92
Un arcade de las características de «SS III» no puede pasar desapercibido. Sin embargo, sólo el nombre no basta para que podamos hablar de un juego genial, y es que esta tercera entrega se parece demasiado a la anteriores. Neo Geo se ha ceñido demasiado a la lucha, pero sus juegos eran todos diferentes e innovadores: su peor error sería no ya insistir en el género, sino además hacer secuelas interminables. Aún así, este juego mantiene esas características que se hacen irresistibles para los seguidores de los arcades de lucha: espectacularidad, rapidez y calidad técnica.

Ranking:
- **Samurai Shodown III**
- King of Fighters
- Samurai Shodown II

SHOCKWAVE 2
beyond the gate



Naves: *Aunque el overcraft es el vehículo habitual, para muchas misiones utilizaremos aeronaves tradicionales y hasta torretas sin más opción que rotar sobre sí mismas.*



Misiones y terrenos: *Las superficies de los planetas influyen notablemente en el control de nuestra nave, dificultando aún más el cumplimiento de la misión.*



Armamento: *Antes de la misión se puede optar entre dos tipos de cañones con características diferentes que afectan tanto a su potencia como a su duración.*

Se dice que la experiencia es un grado y Electronic Arts está demostrando que ya es casi Capitán General. Y es que no cabe duda de que entre el primer «Shockwave» y esta segunda entrega se pueden descubrir muchas, muchas mejoras.

El juego sigue siendo un "shoot'em up" difícil y apasionante, capaz de aprovechar al máximo las posibilidades gráficas de 3DO y consiguiendo una calidad en las texturas cercana a las maravillas del mítico «Need for Speed».

Pero E.A. no se ha conformado con mejorar gráficos y repetir la fórmula. Lo que ha hecho ha sido adornar todo el juego con una variedad de enemigos sólo soñada en la primera parte, introducir elementos aventureros, modificar el control de la nave y otorgarle al jugador una mayor libertad de movimientos. En definitiva, ha sabido evolucionar planteando el mismo sistema básico de juego.

El argumento nos convierte en capitanes de una nave espacial que, como el Star Treck, tiene la misión de salvaguardar la paz de la galaxia. El juego se divide en seis fases con varias misiones en cada una. Desde nuestra posición como capitanes podremos mantener contacto con nuestra tripulación, elegir la misión a llevar a cabo y recabar información. Por desgracia, la esencia de todas estas elecciones se traduce en largas parrafadas en inglés que nos obligarán, -al menos a los no iniciados en la bella lengua de Shakespeare-, a utilizar más la intuición que la información.

Una vez ya con la misión elegida, nos encontraremos en la superficie de un planeta dispuestos a deshacernos de las naves y bases enemigas. Sobre una amplia zona del planeta tendremos libertad absoluta de movimientos. Un radar nos irá indicando la situación de los enemigos y una completa consola de mandos mostrará el nivel de nuestras armas, escudos y combustible.

GUERRA al aburrimiento

Para afrontar cada misión se nos ofrece la posibilidad de elegir entre distintos tipos de vehículos, de manera que una veces podremos ponernos a los mandos de un overcraft con acelerador, freno y marcha atrás, otras veces meternos en el interior de una torreta inmóvil en misión de protección y otras dirigir una nave normal sin posibilidad de aceleración.

El armamento y equipo también variará en función del tipo de misión y podremos elegirlo entre las diversas opciones que se nos ofrezcan en la nave nodriza.

Todas estas múltiples alternativas, la sucesión de escenarios y la continua aparición de nuevos enemigos consiguen mantener siempre alto el interés del jugador y llegará a convertirse en una obsesión para los más adictos al género del "matamarcianos".

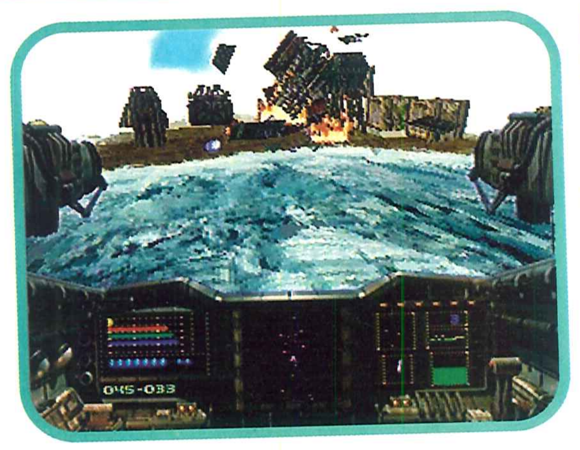


— *Teniente Ripley*

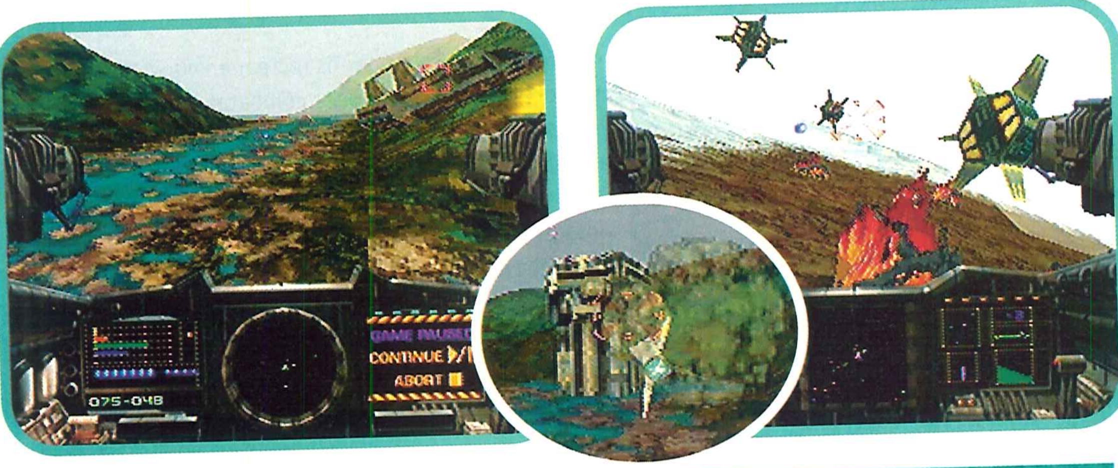




El juego está estructurado casi como una película, en cuyo argumento nos iremos metiendo gracias a unas interesantes escenas de vídeo que irán apareciendo a lo largo de nuestra aventura.



Los usuarios de 3DO encontrarán en «ShockWave 2» un buen matamarcianos, atractivo gráficamente, con numerosas opciones y, lo más importante, bastante divertido.



Too much information for my body

La diferencia más importante entre este nuevo «Shockwave» y la primera parte viene de las múltiples e interesantes opciones que pueden manipularse desde el interior de la nave nodriza.

Este interesante planteamiento provocará, sin embargo, algunos problemas con el idioma, ya que tanto la tripulación como el ordenador de la nave proporcionan toda la información en inglés.

Do you know what I mean, babe?



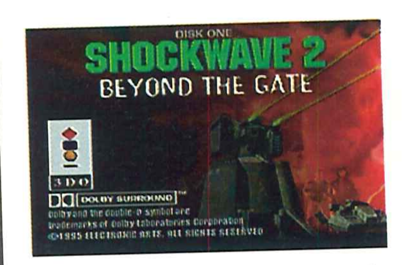
Armamento: *Se puede modificar el arma o equipamiento en función de la misión.*

Comunicaciones: *La tripulación irá proporcionando datos imprescindibles.*

Vehículos: *Podremos optar entre distintas naves para adaptarnos al tipo de terreno.*

Objetivos: *Siempre habrá varios posibles, aunque el orden puede ser determinante.*

Consola: 3DO
Tipo: SHOOT'EM UP
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: ELECTRONIC ARTS
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 6 FASES
Niveles de dificultad: 1 NIVEL
Memoria: CD



GRÁFICOS: 88
Resaltan la calidad de las texturas en naves y escenarios, la variedad de enemigos y las escenas digitalizadas.

SONIDO: 85
La música, aunque buena, no tiene el mismo protagonismo que las voces digitalizadas que acompañan a lo largo de cada misión. El sonido de los impactos y explosiones es correcto.

JUGABILIDAD: 89
El control es sencillo y cómodo, lo que permite enfrentarse a la dificultad del juego sin más complicación que la de ir ganando habilidad.

DIVERSIÓN: 89
Se convierte en un divertido reto que empuja al jugador a seguir. Es largo y difícil, garantizando así la diversión para mucho tiempo.

VALORACIÓN: 88
Si el aspecto gráfico de «ShockWave 2» es sorprendente, no menos impactante os resultará su bien trabajado desarrollo. Alejarlo de la monotonía que al final despierta todo "shoot'em up" ha sido cuestión de incluir detalles que nos permiten optar entre diferentes armas, naves o misiones. En el fondo no deja de ser un matamarcianos, pero llevado con astucia suficiente como para arrastrar al jugador y obligarle a jugar sin que se canse. Su realización gráfica y su jugabilidad le hacen casi imprescindible para los que disfrutan de los "shoot'em up".

RANKING:
- ShockWave 2
- ShockWave
- Wing Commander

POWER RANGERS
The Fighting Edition



Feria de titanes

Los Power Rangers, esos coloreados personajes televisivos, tienen una facilidad pasmosa para liarse a golpes. Lo mismo les da pelearse en un decorado estático, que recorrer mil y un escenarios esparciendo mamporros a diestro y siniestro. Todo sea por la causa.

Y si el mes pasado nos los encontrábamos en un beat'em-up convencional, este mes los tenemos metidos de lleno en un clásico torneo de lucha "uno contra uno".

La principal diferencia entre ambos juegos estriba en que ahora son los Zords los que se pegan para decidir quién se queda nada más y nada menos que con la Tierra. Tal y como estamos dejando el planeta el premio no es que tenga mucha importancia, pero el juego es así y gracias a él podréis recrear en vuestra casa algunos combates míticos de la TV.

Tendréis a vuestra disposición 3 modos de juego distintos que incluyen casi todas las opciones típicas del género. El "Story Mode" por ejemplo, invita a un sólo jugador a ir luchando contra los otros siete al mejor de 3 asaltos. En el "Fighting Mode" podréis jugar con un amigo y por último en el "Trial Mode" os pelearéis en un único asalto contra todo aquel que os rete. En este último modo lo que cuenta es ganar el máximo número de combates consecutivos. Pero ¿cómo ganar esos combates? La cosa es complicada ya que todos los luchadores poseen un buen repertorio de golpes especiales y por muy bueno que sea nuestro ataque siempre nos encontraremos con otro igual de poderoso... Son las cosas que ocurren cuando uno se enfrenta a los tipos más despiadados de la galaxia.

Roberto Lorente

Galería de bestias mecánicas


Goldar

Este dorado personaje es la mano derecha de Lord Zedd. Su habilidad para mantenerse en el aire le hace ser muy difícil de derrotar. Es uno de los habituales.


Lip Syncher

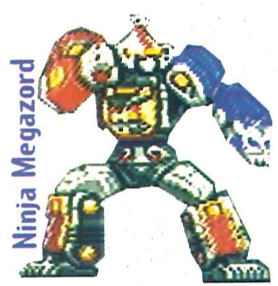
Esta es nueva, aunque no por ello menos peligrosa. Dicen las malas lenguas que intentó dedicarse al canto, pero como no tenía aptitudes acabó liándose a golpes.


Lord Zedd

El malo malísimo de la serie y el enemigo final del modo Historia. Es uno de los luchadores con más golpes especiales y que mejor se mueve por el escenario.


Mega Tigerzord

El no va más en materia de transformers. Es algo así como un compendio de todos los robots buenos y también es un artista a la hora de realizar golpes especiales.


Ninja Megazord

Las artes orientales y la tecnología unidas para dar como resultado una máquina letal. Destacan sus patadas aéreas y sus ataques con voltereta.


Shogun Megazord

El espadachín del grupo. Es lento y pesado pero reparte tortas como panes si tiene ocasión de hacerlo. Sus mejores golpes provienen de su enorme espada.

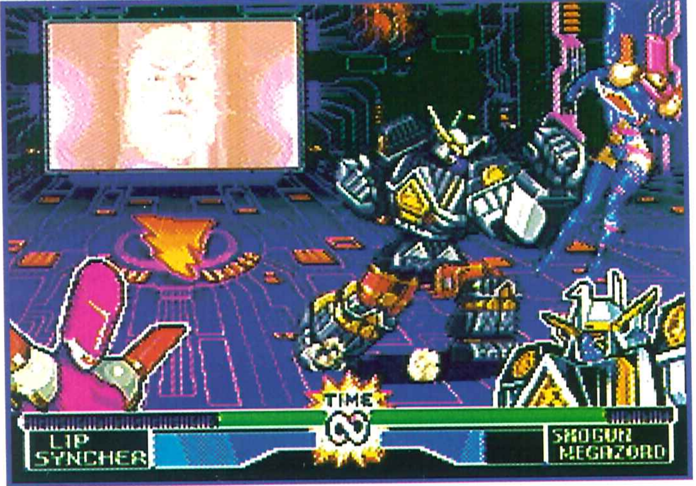

Silver Horns

El extravagante de la familia. Es tan raro como difícil de matar. Bajo esa apariencia de planta-móvil se oculta un guerrero duro con muchos recursos ocultos.


Thunder Megazord

Otro de los habituales. Hasta la llegada del Mega Tigerzord era el robot estrella de la serie. Ahora se conforma con tener el mejor repertorio de golpes del torneo.





Los robots de la popular serie de TV se unen para protagonizar un nuevo juego de lucha "one vs one"



Los escenarios no son muy variados pero reproducen de forma admirable los lugares que podríamos ver en la serie de TV.

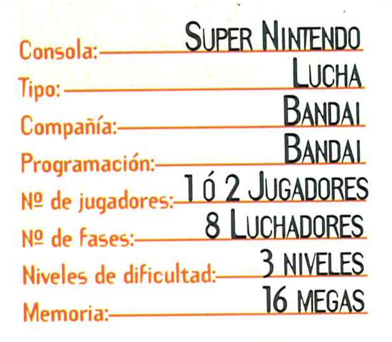
No hay dos sin tres



El primer juego de Power Rangers apareció en Super Nintendo en noviembre de 1994 y era un beat'em-up.

La penúltima aparición de los Power Rangers en SN fue el mes pasado con otro ¡cómo no!, ...beat'em-up.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Lucha
Compañía:	Bandai
Programación:	Bandai
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	8 Luchadores
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	16 megas





Gráficos: 82
Huyendo de refinamientos técnicos, Bandai ha realizado un trabajo un tanto sobrio, pero al menos los luchadores son bastante grandes.

Sonido: 79
La melodía de siempre se repite una y otra vez. No está mal, pero llega a cansar. Los efectos simplemente cumplen.

Jugabilidad: 80
Los robots protagonistas se muestran perezosos a la hora de responder al pad. Al menos los golpes especiales no presentan complicaciones.

Diversión: 80
Obviando el hecho de que sólo tiene 8 luchadores y un puñado de escenarios, se puede llegar a disfrutar con este juego durante algún tiempo, sobre todo en el modo para 2 jugadores.

Valoración: 80
La sorprendente fama de estos personajes está permitiendo que sus videojuegos salgan a la calle casi al ritmo de uno por mes. Poco importa la calidad, la simple relación con el nombre Power Rangers hace que se vendan por millones.
«Power Rangers, The Fighting Edition» se va a aprovechar del tirón y gracias a él ocultará una serie de defectos que convertirían a este juego en uno más del montón.
No es un gran juego de lucha, pero no creo que eso importe mucho a sus compradores.

Ranking:
Killer Instinct
Rise of The Robots
Power Rangers T.F. E.

Wing Arms

DUELO en las alturas

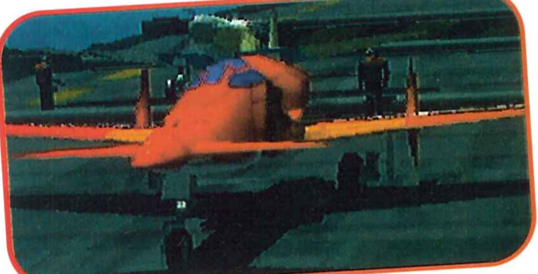
MESSERSCHMITT ME262 TYPE SCHWALBE
LOCKHEED P-38 TYPE LIGHTNING
SUPERMARINE SPITFIRE MK.I TYPE
NORTH AMERICAN P-51 TYPE MUSTANG
KYUSYU J7W TYPE SHINDEN
GRUMMAN F6F TYPE HELLCAT
MITSUBISHI A6M TYPE ZERO FIGHTER(ZEKE)

Opciones de vuelo. *Sega está que lo tira. Nada de limitar la aventura aérea a un sólo avión... Con «Wing Arms» tendréis nada menos que un total de 7 modelos diferentes para elegir.*

Aunque esencialmente son muy parecidos, cada uno de ellos tiene más desarrolladas algunas cualidades aunque a costa de perder otras. O sea, que el avión más rápido lleva menos armas, que el mejor armado es muy lento girando, etc... Tú eliges.

27 de Diciembre de 1942. Apenas ha amanecido y ya te diriges hacia el hangar del portaaviones. Sobreponiéndote al sueño que te inunda, decides colocarte el paracaídas y escoger uno de los 7 cazas que guarda la bodega del navío. Todos son excelentes aviones y las diferencias entre ellos no son significativas. En un alarde de originalidad te decantas por el Spitfire. Su maniobrabilidad siempre te ha gustado. Hecho esto, el comandante de la flota te informa de tu misión: para hoy te tiene preparada una interceptación aérea contra una fuerza de al menos 30 aviones enemigos. Impasible ante las noticias, te alegras de que no te toque un objetivo terrestre. La potente defensa antiaérea siempre te ha complicado las cosas.

Quince minutos después te encuentras sobre tu cabalgadura y a una señal del personal de tierra despegas a todo gas. No tardas mucho en descubrir tu objetivo. En el interior de la cabina del avión tienes todos los datos que necesitas: altitud, velocidad, horizonte artificial, localización del blanco, mapa táctico, brújula, blindaje, estado de la misión... y también sabes que, si la necesidad obliga, siempre puedes cambiar la vista subjetiva del avión por una exterior desde atrás.





De repente, un par de ráfagas que chocan contra tu ala derecha te devuelven a la realidad. Estás metido de lleno en una batalla aérea y no hay tiempo para pensar. Giras 45° y encuadras a un caza enemigo en tu mirilla. Dos segundos después sólo quedan algunos restos esparcidos por los cielos...

Ya no quedan más enemigos en el aire. Tu blindaje es ahora poco más que un nombre, pero ya no corres peligro. Es hora de volver a casa. Mañana será otro día y puede que no tengas tanta suerte...

Roberto Lorente



En las misiones de interceptación aérea, todos nuestros esfuerzos deberán ir encaminados a situarnos en la cola del adversario.



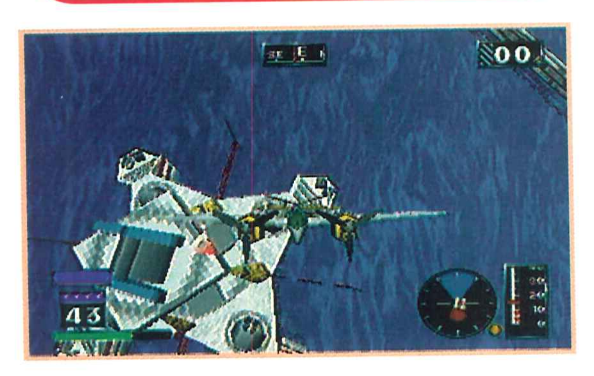
Cuando un enemigo se nos ponga detrás y dispare, la vista del juego variará para mostrarnos al autor de tamaña fechoría.

Consola:	SEGASATURN
Tipo:	ARCADE
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	4 FASES
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	CD











GRÁFICOS: 87

Algunos problemas con la gestión de polígonos empañan el buen trabajo realizado con el resto del juego. La realización técnica de los aviones es, sin embargo, perfecta.

SONIDO: 86

Los efectos sonoros se llevan la mejor parte con una colección muy completa de disparos, explosiones y ruido de motores a todo trapo. La música es escasa, pero no desentona del conjunto.

JUGABILIDAD: 88

El paso cíclico de una vista a otra llega a confundir un poco, pero manejar el avión no plantea ningún problema.

DIVERSIÓN: 89

Si vas buscando un simulador de vuelo puro y duro puede que te defraude, pero como arcade de combate aéreo, te dejará completamente satisfecho. Una pena que no se puedan salvar partidas.



Hablaba de barcos... *En algunas fases os veréis cara a cara con "los señores del mar": los destructores y los portaaviones. Reconocerlos a simple vista y detectar sus puntos débiles os resultará imprescindible para conseguir destruirlos.*





VALORACIÓN: 86

A falta de simuladores de vuelo al estilo de los de ordenador, los poseedores de Saturn aficionados a este género nos tenemos que conformar con juegos del tipo «Wing Arms». Y es que este compacto no es un simulador puro, -aunque recoge con bastante fidelidad las características de manejo de los aviones-, pero tampoco es un arcade en toda regla, pues el asunto tampoco consiste únicamente en coger la ametralladora y disparar como locos. En cualquier caso, el quedarse a medio camino de los dos géneros no la ha dado precisamente malos resultados.

Este individuo tan serio será tu jefe durante el transcurso de tu guerra consolera. Como siempre, los altos manos se quedan en su despacho y tú... ¡a jugarte la vida misión tras misión!



Sega propone un muy buen juego de combate aéreo, en el que se combinan hábilmente el arcade y la simulación.

RANKING:

Deadly Skies

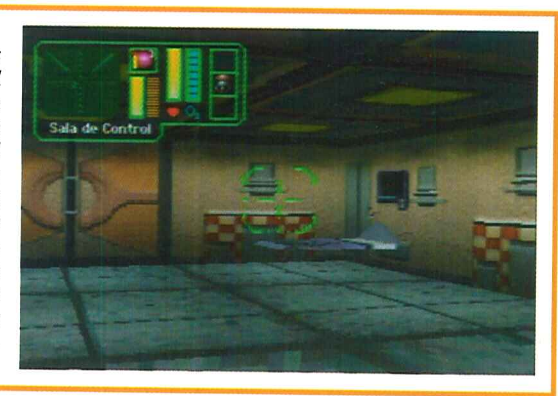
Wing Arms



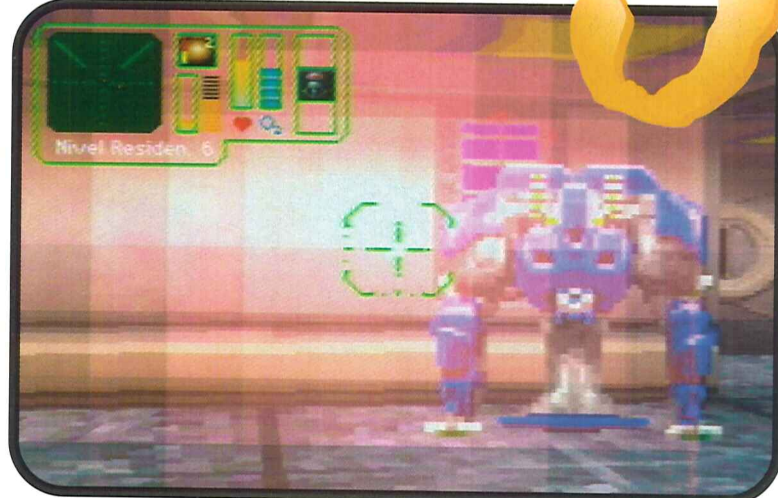




DEFCON 5



Para desplazaros a través del complejo minero tendréis que hacer uso del Limo, que es una especie de monorraíl muy práctico. En su interior podréis utilizar los ascensores de que dispone.



Crónica de una INVASIÓN anunciada

La Corporación Tyron ha decidido automatizar los sistemas defensivos de sus explotaciones mineras espaciales, para lo que ha recurrido a los servicios del ingeniero más preparado del sistema solar.

Pero las cosas empiezan mal. El ingeniero sufre un desgraciado accidente, y toda la responsabilidad va a recaer en un inexperto estudiante de ingeniería que responde al nombre de ¡cualquiera de vosotros!

Así es. En «Defcon 5» tendréis la complicada misión de activar todos los sistemas de defensa de un planeta minero, antes de que a los alienígenas de turno les dé por invadirlo.

Y las cosas van rápido, por lo que deberéis daros mucha prisa en cumplir con el primer objetivo: conectaros con el ordenador central de la Sala de Control e introducir todo el software necesario.

Lo que llega después es ¿fácil? Tendréis que recorrer todos los niveles de la base para encontrar los PAD, unas tarjetas magnéticas ocultas en cualquier habitación del complejo que os darán acceso a los controles de androides, al proceso de autodestrucción y a otros parámetros importantes. Estos PAD también os servirán para lanzar androides de vigilancia, enviar robots de exploración exterior (y conseguir munición de las naves derribadas), controlar las torretas defensivas o iniciar la explosiva cuenta atrás cuando la invasión sea inminente.

La idea es controlar los detalles

,incluido el suministro de oxígeno de las salas, que conforman la colonización de un planeta hostil.

Y como no todo iba a ser tan costoso, podréis acceder al ordenador central (VOS) siempre que lo necesitéis, a través de los terminales repartidos por todo el mapeado. Eso sí, en el hipotético caso de que los invasores consigan penetrar en las instalaciones, vuestra misión será eliminarlos uno a uno para evitar que se hagan con las claves de seguridad guardadas en los terminales del VOS.

De partida manejáis un rifle láser, pero cuando las cosas se pongan feas habrá que hacerse con nuevo armamento. Eso, o sufrir mucho.

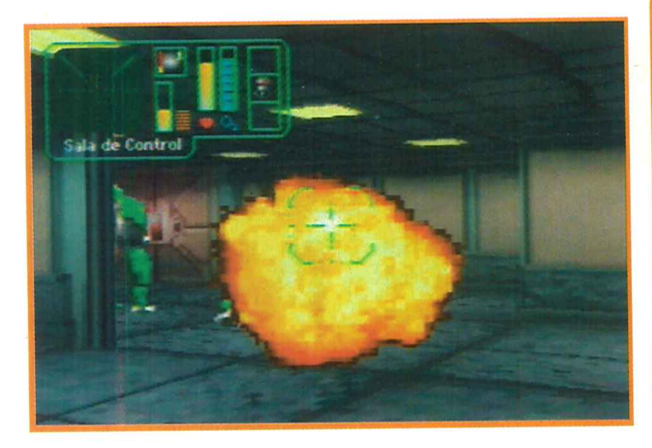
Roberto Lorente







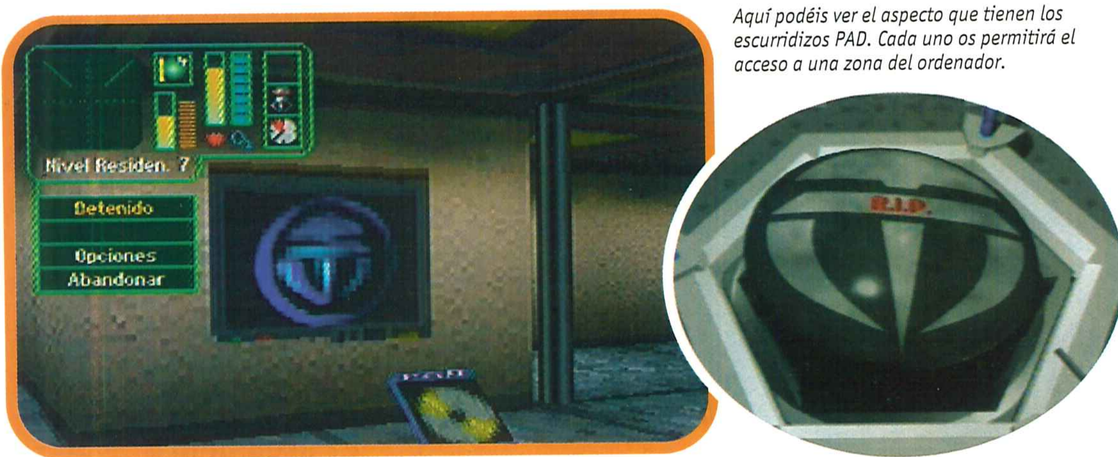


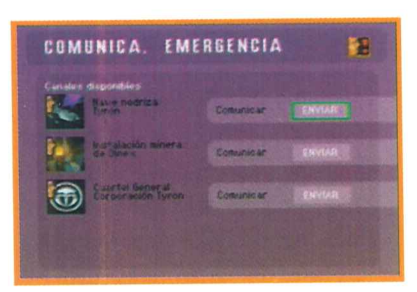




Las torretas defensivas empezarán a funcionar en cuanto activéis el VOS. A patir de ese momento os tocará preocuparos de que nunca se queden sin munición. Podrían llegar los aliens...

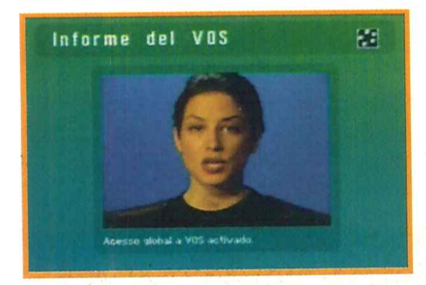
Aquí podéis ver el aspecto que tienen los escurridizos PAD. Cada uno os permitirá el acceso a una zona del ordenador.

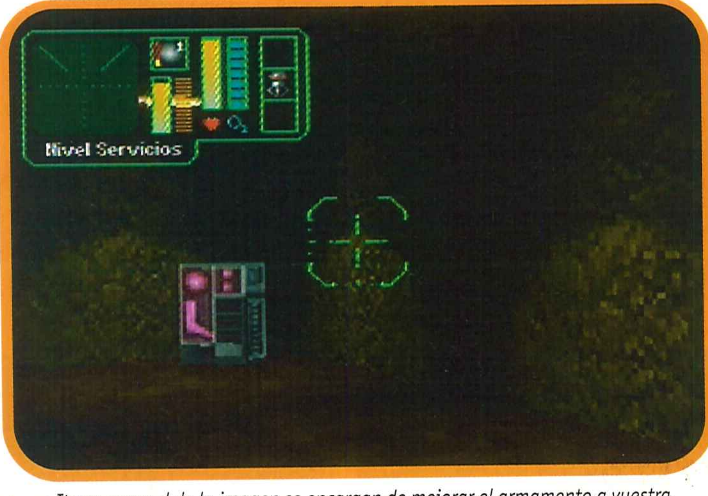




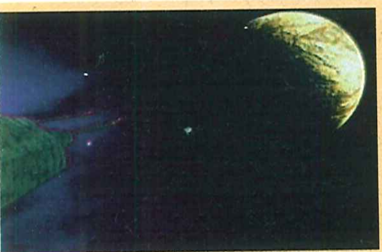
Se busca ingeniero con conocimientos en sistemas de defensa para la protección de una base minera. Se reconocerá la experiencia en situaciones 'subjetivas'.



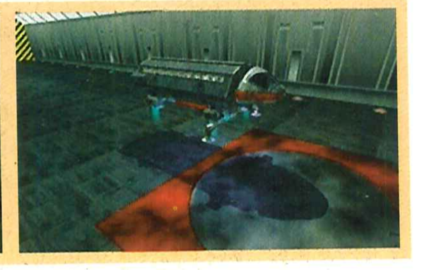




Items como el de la imagen se encargan de mejorar el armamento a vuestra disposición. Si no queréis sufrir más de la cuenta, encontrad muchos así.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN/ESTRATEGIA
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	MILLENIUM INTERACTIVE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	---
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 78
Escenarios que se repiten demasiado y unos enemigos poco variados. Menos mal que el atractivo está en otros apartados.

SONIDO: 86
Lo suficientemente bueno como para ambientar una aventura a medio camino entre 'Alien' y 'Atmósfera Cero', ¡y hacerlo muy bien!

JUGABILIDAD: 84
Controlar una estación espacial es bastante complicado de por sí como para que encima te ataquen todo el rato...

DIVERSIÓN: 83
La estrategia lo envuelve todo y oculta los errores cometidos en la parte arcade. Si os gusta exprimiros el cerebro, encontraréis este juego muy entretenido.

VALORACIÓN: 83
Meter a «Defcon 5» en el mismo saco que los juegos tipo «Doom» sería muy injusto. Es cierto que durante la mayor parte del tiempo nos acompaña una vista subjetiva muy engañosa, pero esto no es más que un simple recurso para meter aún más al jugador en su papel. Lo primordial en el juego es la estrategia. La habilidad para distribuir los recursos de la base es casi tan importante como disparar, y eso gustará a los aficionados al género. Otra cosa es que frente a juegos de estrategia pura también acabe quedándose a medio camino. Pero eso suele suceder cuando se mezclan demasiados conceptos.

RANKING:
Killeak the Blood
Defcon 5
Theme Park

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Entre Aventura y Plataformas

IF YOU'RE NOT GOING TO PLACE A BET, GET AWAY!

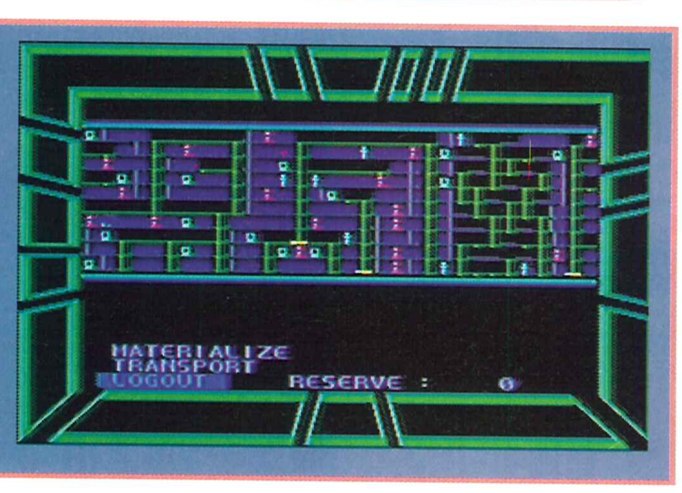
Con la idea de hacernos sentir parte activa de la popular serie de televisión aterriza en Mega Drive «Star Trek: Deep Space Nine», el cartucho de Virgin que va a introducirnos en la piel de estos carismáticos personajes a través de una serie de misiones que deberemos resolver.

Aunque a priori es un plataformas, este «Deep Space Nine» tampoco se desmarca del lado aventurero, por lo que obliga al jugador a recorrer pasillos y estancias, y a localizar a determinadas personas. Incluso esas mismas fases de plataformas, las verdaderamente importantes, no se escapan de esta tendencia, y ofrecen laberintos, puzzles y pruebas de inteligencia como base de su desarrollo.

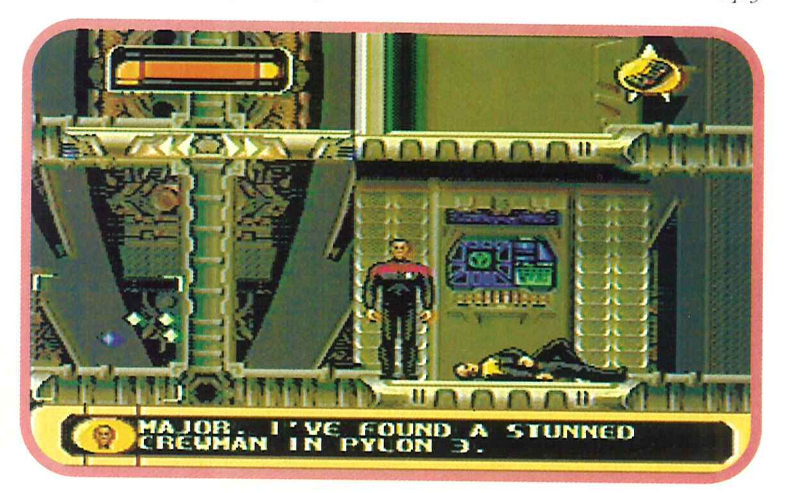
Quizá esta mezcla de géneros, en la que se incluye hasta el 'shoot'em up', sea la culpable de que se haya descuidado el aspecto gráfico. Por un lado, los escenarios están bien recreados, y hasta algunas fases ofrecen impactantes efectos visuales. Pero por otro, el scroll, la animación del protagonista y la escasez de elementos móviles desvirtuan lo logrado.

El argumento nos lleva a descubrir qué ha ocurrido tras un sabotaje en la estación. La forma en que debemos llevar a cabo el trabajo se estructura así: primero hablamos con el personal de la estación para conseguir información, y luego pasamos a las fases de plataformas cuyo objetivo es diferente en cada ocasión. Ahí tendremos que localizar bombas o desentrañar los misterios de algún templo. Habrá que ser hábiles y astutos, además de vigilar el poco fiable control del personaje, si es que queremos disfrutar a fondo de esta peculiar aventura.

Teniente Ripley

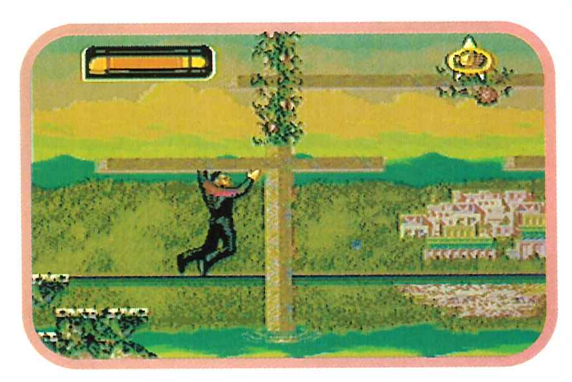


Algunas de las misiones nos obligan a manejar terminales de ordenador como éste, en el que no sólo se indica la situación de los objetos más importantes sino que además tendremos que cambiarlos de lugar con lógica.



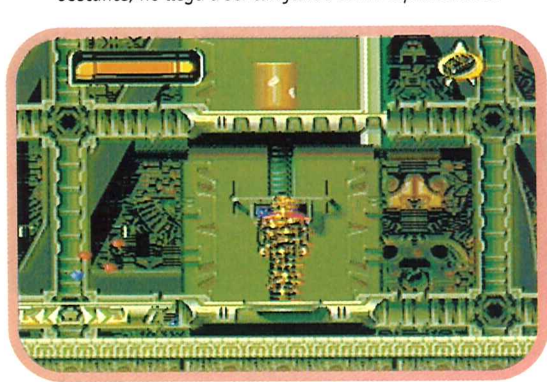


A lo largo de la aventura necesitaremos diversos objetos que previamente debemos encontrar. El láser es el más importante.



Los protagonistas gozan de una completa animación que, no obstante, no llega a ser tan fluida como esperábamos.





Es fácil meterse en el pellejo de los héroes de 'Star Trek'. Lo difícil es salir con vida de una aventura tan complicada.

La variedad al poder

Cada misión empieza en los pasillos de la estación, buscando a la persona u objeto necesarios para entrar en acción.

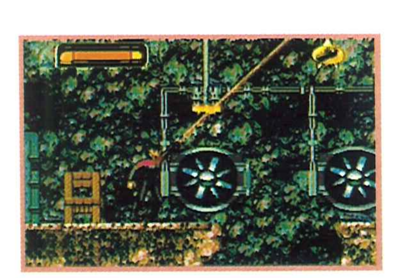
Lo habitual después es una fase de plataformas en la que habilidad e inteligencia son imprescindibles.

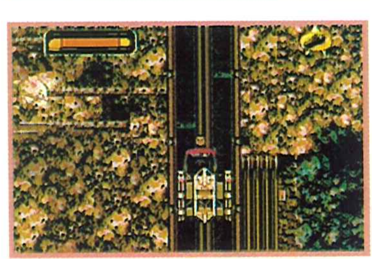
«Deep Space Nine» permite disfrutar de una interesante combinación de géneros y situaciones que le convierten en un cartucho ameno gracias a las múltiples alternativas que presenta.



El shoot'em up tampoco se queda fuera. Perseguir a traidores o llegar a nuevos planetas suelen ser sus objetivos finales.

Cuando no hay plataformas, esperan laberintos basados en complicados puzzles a base de interruptores.







Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	AVENTURA/PLATAFORMAS
Compañía:	VIRGIN
Programación:	PLAYMATES
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	20 NIVELES
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 78
La calidad de algunos escenarios contrasta con la simpleza de otros, aunque en general todos carecen de dinamismo.

SONIDO: 75
La banda sonora recrea las melodías de la serie. Los FX, simples pero cumplidores.

JUGABILIDAD: 79
El control del personaje no es del todo fiable. Algunas acciones son complicadas, pero nunca se pierde el interés.

DIVERSIÓN: 81
Es un juego largo y con una dificultad ajustada, que tiene su mayor atractivo en la variedad de situaciones que genera.

VALORACIÓN: 79
Un buen juego para aquéllos que no se preocupen de la calidad gráfica, o que busquen un buen argumento por encima de cualquier cosa, o que no se hayan perdido jamás un capítulo de la serie. Estos últimos en especial sabrán compensar los fallos técnicos del programa con la posibilidad de asumir el rol de sus personajes favoritos.
Por fallos técnicos nos referimos sobre todo a los defectos gráficos, que se acentuan especialmente en las fases de acción. Menos mal que Virgin ha sabido compensar el trance con un desarrollo en plan aventura - puzzles y trampas- que da como resultado un juego entretenido y sin complicaciones.

RANKING:

Deep Space Nine

Warlock

Stargate

Light Crusader



EMOCIÓN sobre dos ruedas







Decir «Hang On» es nombrar a uno de los más grandes clásicos y a uno de los juegos más versionados de la historia de Sega. Así que para introducir las motos en su nueva consola, no resulta nada extraño que la compañía nipona haya recurrido a tan prestigioso título.

Los resultados obtenidos con esta nueva versión han resultado brillantes, aunque con algunos "peros". Nos explicamos.

En «Hang On GP 95» nos encontramos -no podía ser de otra forma-, ante un nuevo programa que muestra todo tipo de formas poligonales hábilmente texturadas, lo que ofrece como un resultado un juego sumamente atractivo para la vista. Además, Sega nos presenta un completísimo menú de opciones, con cinco motos a elegir -que luego se convierten en diez-, tres espectaculares circuitos para recorrer -que también se convierten en 12-, tres modos de juego y un nivel competitivo capaz de enganchar al más pintado de los mortales...

Con todo esto podríamos estar hablando casi de una obra maestra ¿verdad? Pues no. Y ¿por qué? Pues porque los programadores han metido la pata en uno de los aspectos más importantes del juego: el control de las motos.

Sin haber llevado en su vida una de estas máquinas, cualquiera puede darse cuenta en seguida de que los movimientos son irreales: la moto parece pesar menos que una pluma y la mayoría de las veces es necesario ir dando bandazos para tomar una curva. No quiero decir con esto que el control sea malo o difícil, en absoluto, simplemente que no tiene nada que ver con la realidad, y por tanto resulta extrañísimo de jugar, al menos hasta que logras inhibirte del mundo real y te acostumbras a lo que hay.

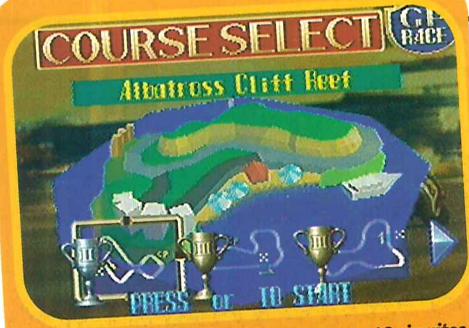
Esto provoca que «Hang On GP 95» se quede a mitad de camino de sus objetivos y, a pesar de tratarse de un muy buen juego, hay que decir que se queda algo corto para lo que cabría esperar de él.

Y eso sin tener en cuenta el imperdonable fallo de no haber incluido un modo para dos jugadores...

— *Manuel del Campo*



Hang On GP 95

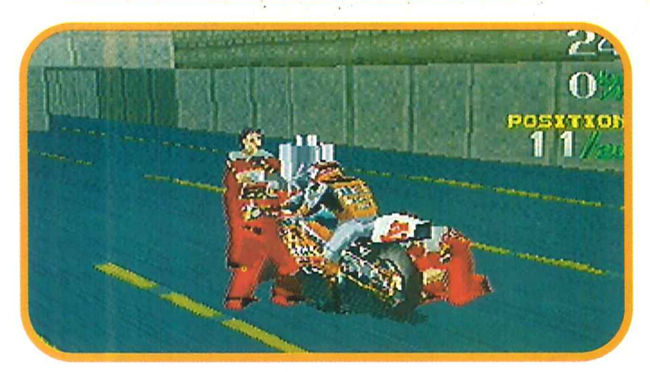


En «Hang On GP 95» disponemos de hasta 12 circuitos, aunque en principio sólo se puede participar en tres. Logrando buenas posiciones en las carreras, se podrá ir accediendo primero a 6 y posteriormente al resto.





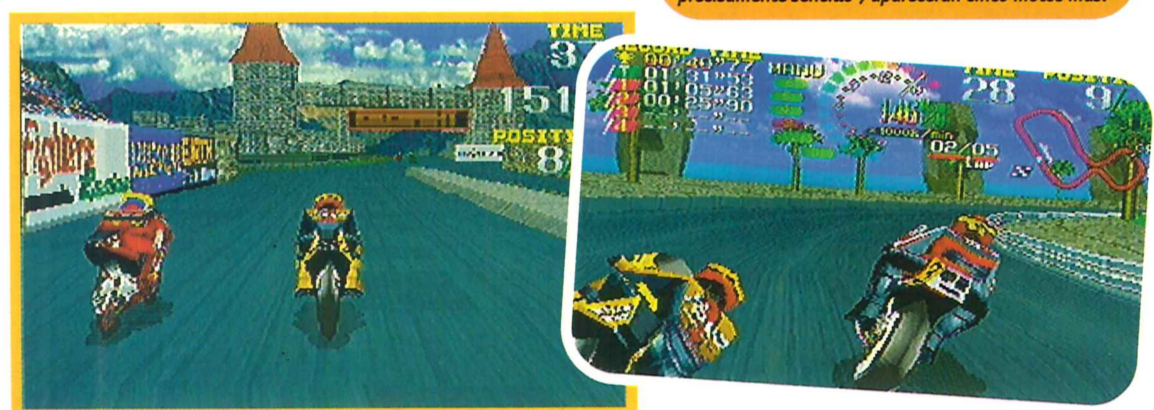
Su aspecto es imponente y con él la diversión está asegurada... Una pena que ciertos detalles le hayan impedido convertirse en una obra maestra.





En las competiciones más largas será necesario pasar por boxes, bien para reparar la moto o bien para reponer combustible. De todos modos, merece la pena entrar aunque sólo sea para disfrutar de las imágenes.

«Hang On 95» cuenta con cinco motos para elegir, cada una de las cuales posee sus características particulares. Si consigues acabar los seis circuitos entre las tres primeras posiciones, -lo cual no te resultará precisamente sencillo-, aparecerán cinco motos más.



Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA SPORTS
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	6 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 90
Muy aparentes. Buena utilización de los polígonos texturados tanto para las motos como para los decorados.

SONIDO: 69
Nunca el ruido de unos motores se había parecido tanto a una bandada de mosquitos. Lamentable.

JUGABILIDAD: 80
Su control extraño e irreal le hace bajar muchos enteros, a pesar de que cualquiera puede hacerse con él.

DIVERSIÓN: 89
Dejando a un lado el tema del control, el juego ofrece grandes ratos de diversión y puede enganchar a cualquiera en cuanto se descuide.

VALORACIÓN: 86
Extraño caso el de este «Hang On GP 95». En algunos aspectos tiene poco que envidiarle a los mejores títulos para Saturn, pero en otros, casi, casi se pone a la altura de los peores. Y lo curioso del tema es que, a pesar de ser la irregularidad convertida en videojuego, la calificación global que hay que otorgarle es bastante alta. ¿Por qué? Porque en definitiva el juego logra ofrecer grandes dosis de diversión, gracias sobre todo a su completo menú de opciones, modos de juego, motos, circuitos, etc... que te incitan inevitablemente a continuar la competición.
Es, en resumen, un juego que entusiasmará a casi todos, divertirá a muchos y decepcionará un poco a los más exigentes. Por desgracia o por fortuna, nosotros pertenecemos a este último grupo. ¡Aunque también hemos disfrutado lo nuestro!

RANKING:
Hang On GP 95
No existe otro juego de motos para Saturn.





Goal STORM





El menú que nos muestra a los equipos es idéntico al que vimos en «International Superstar Soccer» de Super Nintendo. Lamentablemente, los nombres siguen siendo ficticios, y se echan en falta más estrategias.

«Goal Storm» es uno de los primeros juegos de fútbol de la Nueva GeneraCión, y constituye una adaptación del sensacional cartucho que la propia Konami ha lanzado para Super Nintendo: «International SuperStar Soccer».

El traspaso de este título a la máquina de Sony ha supuesto que la compañía japonesa haya abandonado los sprites para jugar exclusivamente con polígonos y haya sustituido la clásica perspectiva horizontal por las vistas desde diferentes ángulos y los zooms espectaculares. Gráficamente, «Goal Storm» está, por tanto, a la altura de lo exigible, ofreciendo un aspecto que podríamos considerar una mezcla entre el «International Victory Goal» para Saturn y el primer «Virtua Fighter» de la saga.

Su jugabilidad, sin embargo, es otro cantar. Konami ha intentado imitar el estilo de su lanzamiento en Super Nintendo, pero el resultado ha sido diferente por varias razones: los jugadores no responden con la celeridad deseada a las órdenes del pad, lo que a veces llega a ser desesperante; el desarrollo del juego impide que se produzcan diferentes tipos de jugadas -que se traduce en cierta monotonía- y la mayoría de los goles están cortados por el mismo patrón; por último, a estas alturas no es de recibo que un juego sólo cuente en su repertorio con un puñado de selecciones que ni siquiera cuentan con los nombre de los jugadores reales.

Aunque todo esto pueda interpretarse como una crítica despiadada hacia «Goal Storm», no lo es en absoluto. «Goal Storm» es un notable juego de fútbol, que garantiza buenos ratos de diversión y resulta muy vistoso gráficamente. Pero es que el nivel de los juegos de fútbol ha llegado a tal altura en los últimos tiempos -sobre todo con las últimas series de «Fifa Soccer»-, que nos vemos obligados a ser muy exigentes con este género. El listón, sin duda, se ha puesto muy, muy alto.

Manuel del Campo

Fútbol de alta... tecnología

Konami ha realizado una impactante "intro" que pone de manifiesto la capacidad de PlayStation para trabajar con imágenes renderizadas.



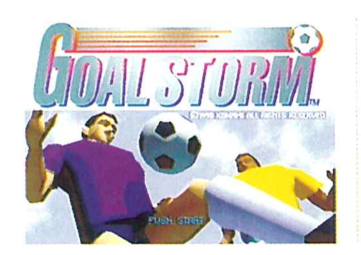
En esta imagen se puede apreciar perfectamente el origen poligonal de los jugadores en «Goal Storm». A Konami le ha preocupado más las posibilidades que esta técnica ofrece en el movimiento, que el aspecto final de las figuras, que como veis resulta demasiado «cúbico» (¿no os recuerdan a los muñecos de un futbolín?). Cabe destacar el realismo en el color de las camisetas.



«Goal Storm» muestra el juego desde una perspectiva horizontal, pero el jugador puede variar la distancia de la cámara pulsando el botón «select», jugando con una especie de zoom que permite tres posibilidades distintas.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	Torneo
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 90

Los polígonos demuestran que también saben jugar al fútbol. El movimiento es excelente, y las diferentes perspectivas ofrecen unas tomas impresionantes.

SONIDO: 80

Algo irregular. Los comentarios del narrador y el sonido ambiente están bien conseguidos, pero los efectos del golpeo del balón son totalmente irreales.

JUGABILIDAD: 84

No es difícil hacerse con el juego, pero la respuesta de los jugadores al pad es algo lenta, y los remates de cabeza son difíciles de realizar.

DIVERSIÓN: 83

Se presenta con mucha fuerza, pero puede perder fuelle con el tiempo. Un sólo torneo, la ausencia de clubs y su escasa capacidad de sorprender pueden ser los culpables.

VALORACIÓN: 85

«Goal Storm» podía haber sido un maravilloso juego de fútbol... hace unos meses. Gráficamente puede presumir como el que más, pero su jugabilidad es algo cuestionable. Y máxime habiendo tenido estos días en nuestras manos «Fifa 96». El juego resulta divertido, su calidad general es sobresaliente, presenta detalles admirables y proporciona las posibilidades básicas exigibles a un simulador de este tipo, pero... le falta algo, le falta la chispa necesaria para romper. A su favor en la inevitable comparación con «Fifa 96» podemos decir que se deja jugar con mayor facilidad, por lo que si no quieres excesivas complicaciones...

RANKING:

Goal Storm

Fifa Soccer 96



Dentro de la pantalla de juego aparece un radar mediante el cual el jugador puede conocer la situación del resto del equipo.



En la repetición de las jugadas (que sólo se permite tras marcar un gol) podremos modificar la colocación de las cámaras.

Konami nos trae un muy buen simulador de fútbol pero que tiene el problema de haber llegado en un mal momento. ¡La competencia es demasiado fuerte!





Con un repertorio exclusivamente copado por selecciones nacionales, en «Goal Storm» podemos disputar partidos de exhibición o torneos, estos últimos, con fase preliminar incluida.



F-1 LIVE information







Este título permite elegir entre cinco escuderías reales con sus coches y pilotos característicos. Además, antes de empezar a jugar disfrutaréis de una espectacular, aunque breve, 'intro' con gráficos renderizados.

La Fórmula 1 llega a Saturn en un híbrido entre los arcades de velocidad y los simuladores de conducción un poco más complicados.

El planteamiento de «F-1 Live Information» se acerca a lo que pudimos ver en el clásico «Virtua Racing», es decir, no hay posibilidad de participar en un campeonato que nos permita correr carrera tras carrera en persecución del número 1 mundial. Sin embargo, añade algunas notas de realismo ofreciendo cinco coches pertenecientes a otras tantas escuderías reales con pilotos reales que deben demostrar su habilidad en seis circuitos, tres de ellos, también reales.

La base gráfica del juego son los polígonos texturados. Unos polígonos que se mantienen siempre firmes en pantalla y que no se generan con la brusquedad que se apreció en «Daytona USA». Sin embargo, no acaba de conseguir una sensación de velocidad lo suficientemente agresiva, debido sobre todo a la relativa lentitud con la que se mueven los escenarios.

El aspecto general del juego es, sin embargo, de calidad, aunque carece de la espectacularidad de otros arcades de velocidad.

Tres modos de juego son los que tratan de esmerarse en darle vida. Tres modos que en esencia sólo son dos. Empezando por el final está el "Time Attack" que reta al jugador a dar tantas vueltas como quiera al circuito que elija con la meta de lograr el mejor tiempo.

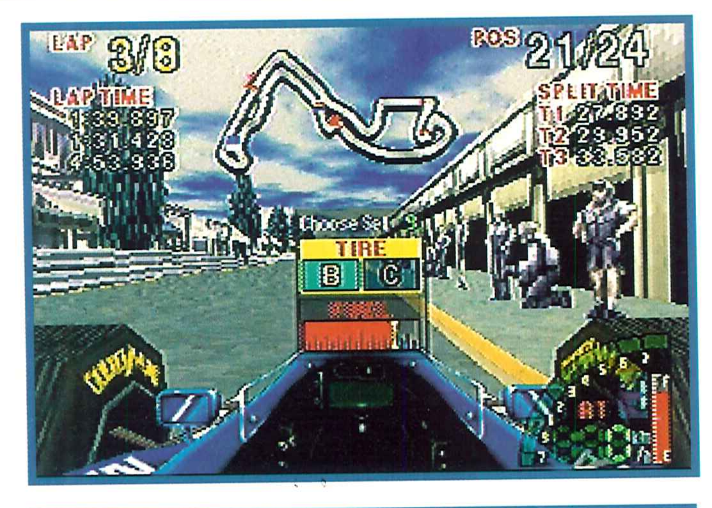
El modo "Original" entra de lleno en la competición, permitiéndonos escoger circuito y coche, modificando a éste último en ciertos apartados.

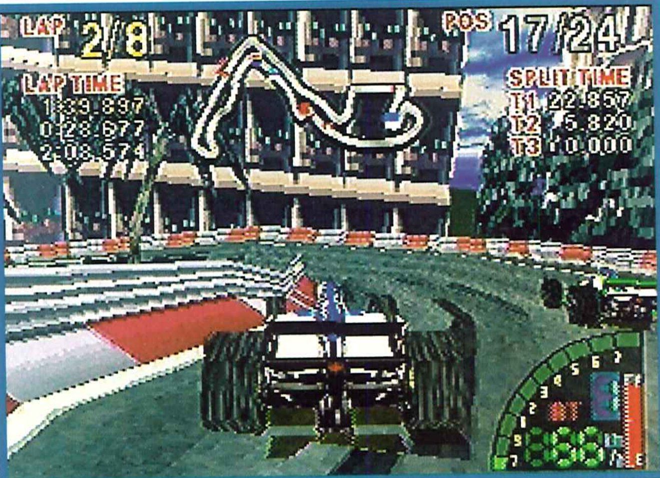
El "Grand Prix" es exactamente igual que el Original, con la salvedad de que dos comentaristas dan vida a la carrera con sus incansables voces. De hecho, cuando se produce un choque o una salida de pista, sus comentarios le dotan de una gran carga emocional al evento.

«F-1 Live Information» no puede compararse con los grandes arcades de velocidad del momento, pues resulta menos espectacular, menos atractivo. Además, siendo un simulador de Fórmula 1 se hecha de menos un modo que permita luchar por el campeonato mundial y éste su mayor defecto. Sabe hacerse divertido permitiendo mejorar de posición en cada carrera, pero, como ya hemos dicho, le faltan alicientes para estar a la altura de los grandes.

Teniente Ripley

Un ARCADE con aires de simulador





Este es el aspecto general que ofrece el juego. Como veis, no tiene mala pinta, pero luego, a la hora de moverse los escenarios, falla un poco.

Entrar en boxes para de cambiar neumáticos y repostar combustible es imprescindible para llegar a meta bien situado. Además, se puede cambiar el tipo de ruedas durante la carrera.







Sega no para de editar juegos de carreras para Saturn. Ahora le toca el turno a «F-1 Live», un buen juego pero que tendrá que "correr" contra rivales de mayor entidad.

De los seis circuitos que ofrece el juego, tres son reales y otros tres han sido creado especialmente. Estos tres circuitos "Sega" son uno al que se le añaden zonas para hacerlos más difíciles.

Adaptándose al circuito

Antes de cada carrera se pueden modificar el coche para adaptarlo a las condiciones de la misma. Cada modificación tiene sus ventajas y sus inconvenientes, de manera que para conseguir la máxima velocidad debemos lograr haber conseguido antes un alto nivel de conducción.



Los alerones facilitan el agarre del vehículo al suelo haciéndolo más estable en las curvas. A mayor estabilidad menor velocidad.

El agarre depende de las ruedas: a más agarre, menos duración.

Podemos llevar más o menos peso en función del combustible.

SEGA MOTOR LAND EXPERT



HOCKENHEIM



SUZUKA



MONTECARLO

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	6 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 80
La generación de los polígonos es suave en todo momento, pero se hecha en falta mayor sensación de velocidad y algo más de espectacularidad.

SONIDO: 82
Las voces de los comentaristas en el modo "Grand Prix" hacen que el juego se haga mucho más ameno y emocionante. La música, muy cañera, sólo aparece en pantallas de opciones.

JUGABILIDAD: 81
El control es complicado al principio, aunque luego se aprende a dominar permitiendo ganar posiciones en cada carrera.

DIVERSIÓN: 77
Tiene la pega de no contar con un campeonato que alargue la vida la juego. Aunque sabe hacerse divertido, le falta algo más de gancho.

VALORACIÓN: 79
Parece inherente a un juego de F-1 la posibilidad de participar en un campeonato sumando punto a punto en cada carrera. Eso sería algo que le proporcionaría más alicientes a un juego deportivo que no tiene opción para dos jugadores. Por lo demás es un juego correcto, ni especialmente espectacular ni con errores de bulto en sus planteamientos gráficos, si bien se le podía haber pedido algo más de sensación de velocidad. Su problema es que es un buen juego, pero tiene que competir con otros títulos como «Daytona USA» o el esperado «Sega Rally», del cual se espera mucho.

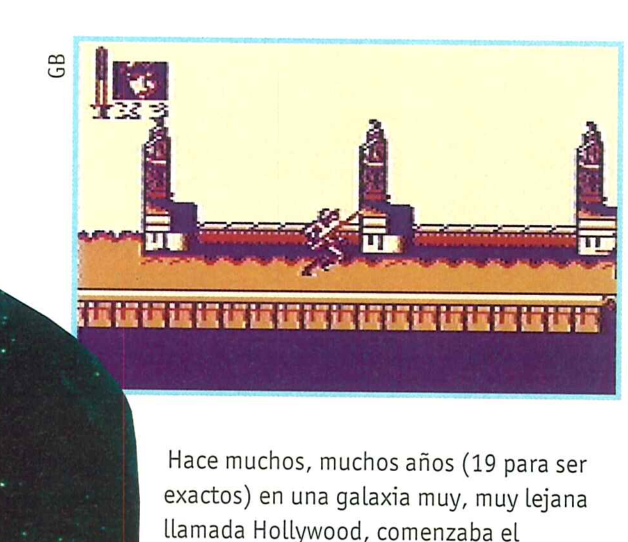
RANKING:
F-1 Live Information

Daytona USA

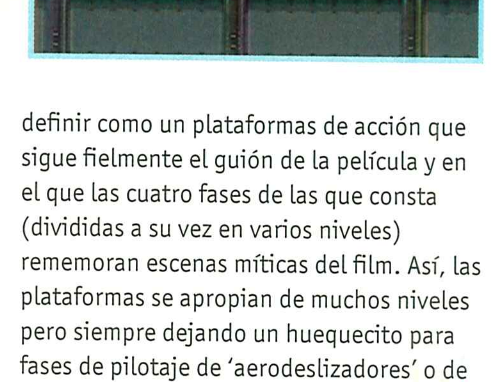


Super RETURN OF THE JEDI

GB



GG



En una GALAXIA portátil...

Hace muchos, muchos años (19 para ser exactos) en una galaxia muy, muy lejana llamada Hollywood, comenzaba el conflicto más entretenido de todo el cosmos. Un grupo de rebeldes mal adiestrados y peor equipados se levantaron en armas contra la todopoderosa maquinaria bélica del Imperio Galáctico encabezada por el malvado emperador Palpatine.

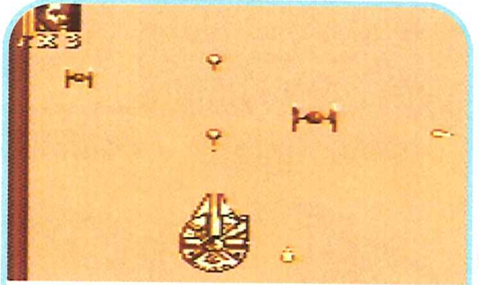
De sus desiguales combates y sus heróicas hazañas son testigos las consolas de medio mundo, que ya han visto pasar muchas entregas y versiones de la película. Sin embargo, la tercera parte de esta historia se resistía a dar el salto a las portátiles (aún más en el caso de GG, que ni siquiera tuvo opción la segunda parte). Por fortuna, las oraciones de los fans de Skywalker y compañía han sido escuchadas: «Super Return of the Jedi» ya es portátil.

El juego -muy similar en ambas versiones-, se podría definir como un plataformas de acción que sigue fielmente el guión de la película y en el que las cuatro fases de las que consta (divididas a su vez en varios niveles) rememoran escenas míticas del film. Así, las plataformas se apropian de muchos niveles pero siempre dejando un huequecito para fases de pilotaje de 'aerodeslizadores' o de manejo del Halcón Milenario.

Los protagonistas de la historia original (Luke, Leia,Chewie, Han y Wicket) pueden ser elegidos a medida que transcurre el juego, con lo que se mantiene el paralelismo argumental con el film no sólo en escenarios sino también en situaciones. Gracias a este atractivo planteamiento, «Return of the Jedi» se convierte en una experiencia que encantará por igual a los fans de la saga "Star Wars" y amantes de las plataformas en general.

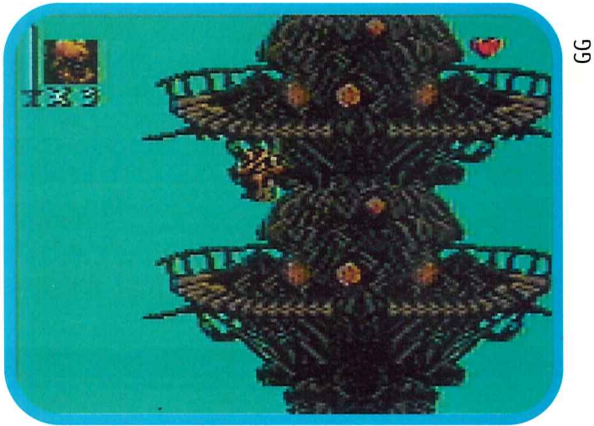
Roberto Lorente

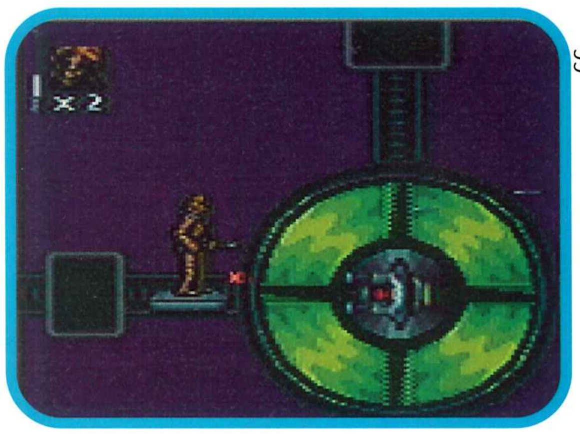




GB

En un universo tan grande como el de Star Wars no todo va a ser plataformear. En determinados momentos habrá también que pilotar con destreza.



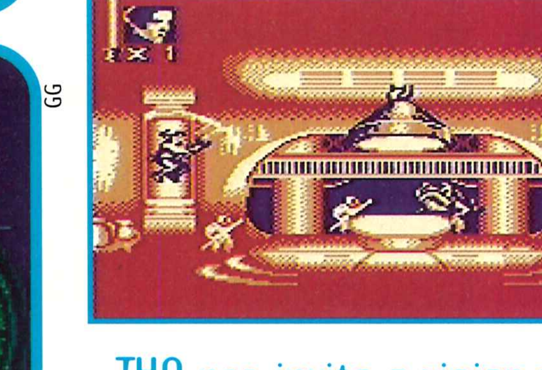


El peludo compañero de Han Solo también se unirá a esta aventura. Su rifle láser puede que os saque de algún que otro "atasco".

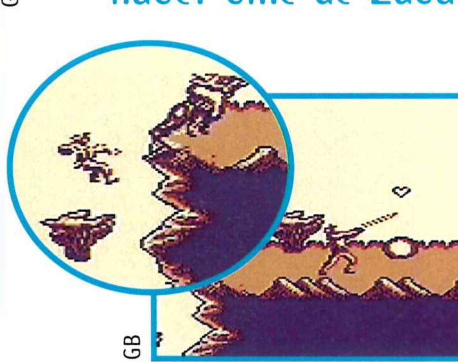




Si te apetece jugar "a lo grande", utiliza el adaptador 'Super Game Boy'. Disfrutarás de un marco tan apropiado como éste que ves en las imágenes.



THQ nos invita a viajar de nuevo a la lejana galaxia, a bordo de un juego que ha sabido captar la filosofía de hacer cine de Lucas.



Rebeldes con causa



HAN: Hasta que no le rescatéis en la primera fase no podréis utilizar su increíble pistola desintegradora. Dad con él rápido y no habrá quien os pare.



CHEWBACCA: El mejor amigo de Han dispone del arma más potente. Su tremendo cañón os sacará de apuros en más de una fase.



LUKE: El "prota" de la historia. Va armado con su sable láser de Jedi, que le permite desviar los disparos para protegerse. En algunos momentos será el único personaje que podáis elegir.



LEIA: La hermana de Luke es capaz de cualquier cosa con tal de fastidiar al Imperio. Su agilidad en los saltos no tiene igual en toda la Alianza.



WICKET: Es casi como un peluche pero su ayuda será imprescindible para salir del bosque de Endor con vida. No os fiéis de su 'mimoso' aspecto.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	THQ
Programación:	BLACK PEARL
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	12 NIVELES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 87
Pese a las limitaciones de la consola, escenarios y personajes están recogidos de forma admirable. Con todo, no se ha acabado con los molestos 'parpadeos'.

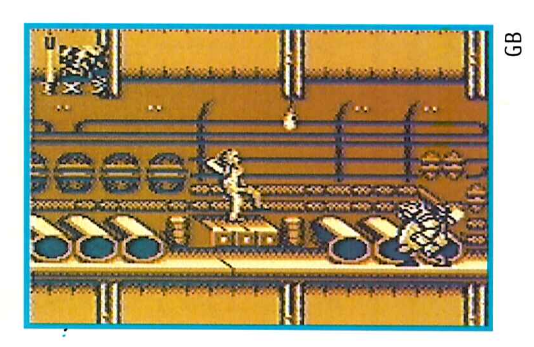
SONIDO: 80
Comprimir en una Game Boy tantos y tan buenos temas de la banda sonora original de la película tiene un precio: la calidad, que no está a la altura.

JUGABILIDAD: 88
Las fases de plataformas tienen el contrapunto ideal en las de conducción (o pilotaje), formando un conjunto de lo más equilibrado. Dificilillo pero no imposible.

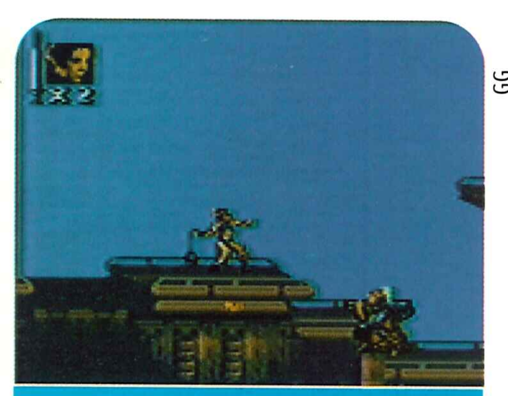
DIVERSIÓN: 89
Con juegos así, resulta muy sencillo hablar de cine interactivo. Si no viste la peli, no lo dudes, éste es el momento. Si ya lo has hecho, prepárate para disfrutar de nuevo con las peripecias de la banda galáctica.

VALORACIÓN: 89
Se ha hecho esperar más de lo necesario, angustiando incluso a los muchos seguidores que esperaban el desenlace de la trilogía. Pero este mes, dos años y medio después de «Empire Strikes Back», y tres desde el «Star Wars» original, THQ ha cumplido por fin con su cita. Y lo ha hecho con un juego muy recomendable que supera sin problemas todos los defectos de 'scroll' de su predecesor y pone muy alto el listón en juegos de cine sobre la portátil de Nintendo. Una buena opción de compra para los tiempos que corren.

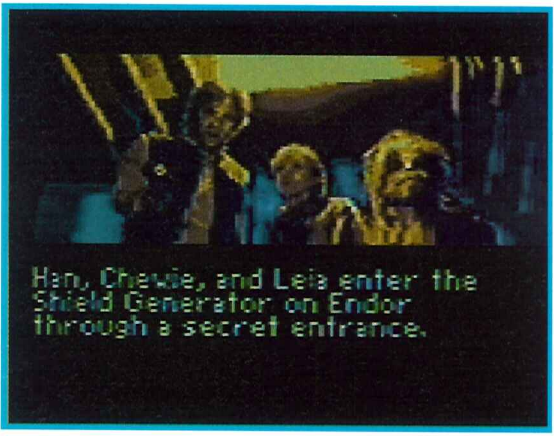
RANKING:
Super Return of the Jedi
Megaman IV

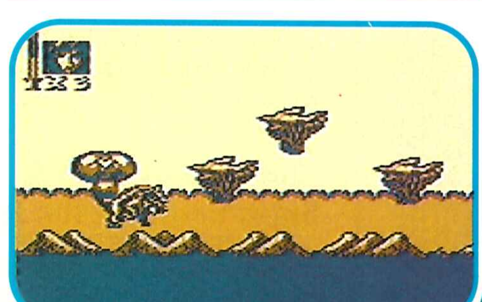


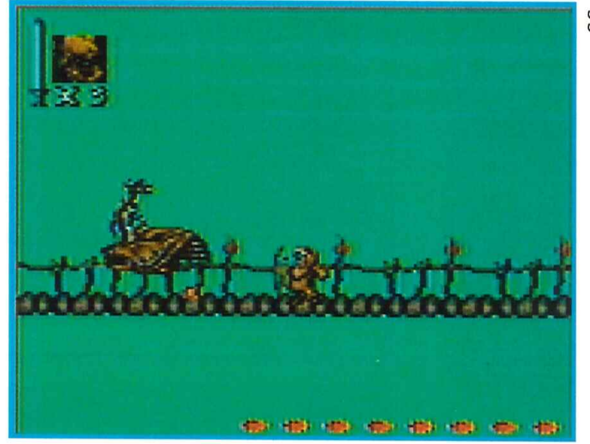




La princesa Leia comenzará el juego disfrazada de cazador de recompensas. A medida que paséis de fase, cambiará su indumentaria por otra mucho más sugerente, regalo de Jabba el Hutt.









Encontrarse con R2-D2 os permitirá salvar la partida en ese punto. Así podréis recomenzar con ventaja en caso de que os quedéis sin energía.



En la versión Game Gear alucinaréis con algunos escenarios, mientras os 'mosqueáis' con el parpadeo de determinados sprites.

Consola:	Game Gear
Tipo:	Plataformas
Compañía:	THQ
Programación:	Black Pearl
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	12 niveles
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	4 megas



Gráficos: 89

Los escenarios están muy bien ambientados, la animación de los personajes es muy completa, pero, lo que son las cosas, precisamente por esa complejidad gráfica se producen molestos parpadeos en pantalla. Han querido colocar tantas cosas a la vez, y tan bonitas, que la GG se ha rendido.

Sonido: 83

Las melodías de John Williams logran sobreponerse con aplomo sobre unos efectos bastante pobres.

Jugabilidad: 88

Los personajes se muestran algo perezosos a la hora de responder a las órdenes del pad. Superados los primeros problemas se deja jugar sin más complicaciones.

Diversión: 89

Controlar a tantos personajes míticos de la familia Lucas y repasar de nuevo la famosa película bien merece el desembolso. Invierte en plataformas de las buenas.

Valoración: 89

La tercera entrega de la famosa saga Lucas llega a Game Gear antes de que la segunda si quiera se asome por el horizonte. Vaya, que ha habido un salto en el tiempo, un despiste, un pequeño error de cálculo... pero bueno, a lo que íbamos. En esta tercera, donde no hay segunda, vuelta al film, las plataformas lo han invadido todo. Saltos, saltos y más ¿a ver si lo adivináis? salpican de emoción un viaje sin complejos a bordo de una película que jamás pasará de moda. Mención especial para los decorados de las fases. Algunos son increíbles.

Ranking:

Super Return of the Jedi

Judge Dredd



Como plato fuerte, asado de Power Rangers.

Degusta *el menú* de Nintendo Acción por sólo 350 pts.

Este mes te ofrecemos



Para abrir boca: Una preview de **'Donald in Maui Mallard'** que os sabrá a gloria. Cuatro paginazas de Disney con mucho dulce.



Un buen aperitivo: Comparamos los mejores **cartuchos de lucha** disponibles para Game Boy. Y no te preocupes por las caries, te lo damos mascadito.



El primer plato: Un dossier de los que quitan el hambre con **los juegos para Super Nintendo que nos vienen en 1996**. La cosecha de este año promete embriagar los paladares.





Todo regado con un gran reserva: De este año, de las bodegas Nintendo Acción. Dos guías con mucho 'jugo': **Tintín in Tibet y DKC2**.



El plato fuerte: ¡Tachán! Un plato hasta arriba de los **nuevos juegos de Power Rangers** que están a punto de caramelo.



Y para terminar: el "postre" de la casa.



El rey del deporte

FIFA 96



Como os anunciamos el mes pasado, la versión de «Fifa 96» para Saturn estaba al caer. Pues este mes ya está entre nosotros.

Y como hemos podido comprobar EA ha realizado un juego casi idéntico al de su homónimo en PlayStation, con lo que ambos títulos se convierten en los mejores simuladores de fútbol de la historia en versión doméstica, sin poner a ninguna versión por encima de la otra.

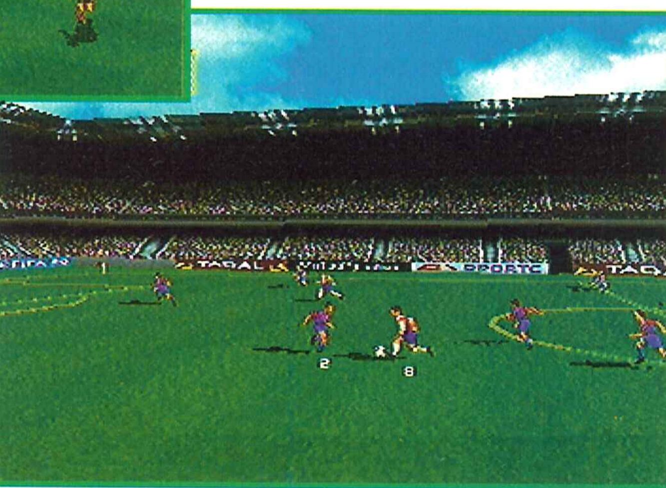
En este «Fifa 96» el equipo de programación de EA Sports se ha "salido" técnicamente. La presentación de los jugadores mediante sprites pre-renderizados, el detallado diseño de los estadios o la increíble animación realizada con la técnica de Captura de Imágenes en Movimiento completan un apartado gráfico inigualable, capaz de sorprender a los usuarios más exigentes.

Pero es que además. EA ha revolucionado este género al incluir por primera vez la voz de un comentarista que narra las incidencias del juego, citando los nombres de los jugadores (reales, por supuesto) y utilizando hasta 15.000 frases con diferentes entonaciones. Era lo único que le faltaba para convertirse en fútbol casi casi real.

En cuanto al juego, -y siguiendo la línea de los anteriores Fifas-, volvemos a encontrarnos con un simulador puro, que cuesta mucho llegar a controlar, pero que es capaz de ofrecer millones de posibilidades. Cualquier tipo de jugada, combinación o remate es posible en «Fifa Soccer 96», acciones que irán siempre acompañadas de ese toque de espectacularidad que EA sabe incluir en todos sus simuladores.

A todo esto hay que añadirle las 11 ligas a elegir (con todos sus equipos, indumentarias y jugadores reales), las selecciones nacionales y la posibilidad de organizar torneos, ligas o play-offs.

Por todo ello podemos decir que «Fifa 96» quizás no sea un juego perfecto, pero sin duda, el que quiera colocarse por encima de él va a tener que poner muchas, muchísimas cualidades sobre el terreno de juego.

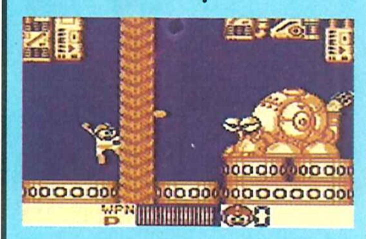


En «Fifa 96» disponemos de siete cámaras diferentes, todas ellas jugables, y con la suficiente movilidad como para seguir el juego desde el mejor ángulo.

Sega Saturn
Sega
96

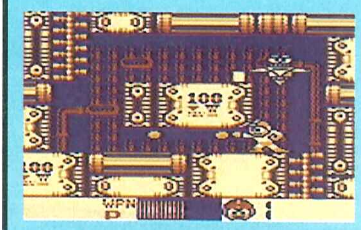
MEGAMAN IV

La historia se repite

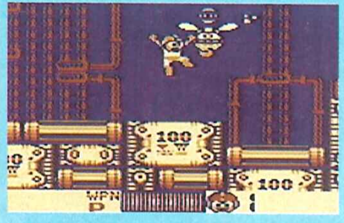


Megaman vuelve a Game Boy sin variar ninguno de los aspectos que hace años le llevaron al éxito. En esta cuarta parte encontraréis el mismo protagonista de siempre, sin ningún tipo de evolución ni gráfica ni de control. Vamos, que más que una secuela es una continuación que no ofrece más que nuevos niveles a una fórmula más que sabida y conocida.

Como cualquier otro Megaman, este cartucho presenta como punto más atractivo una endiablada dificultad que le hacen largo y duradero como pocos. Menos mal que los passwords se encargan de suavizar un poco la historia.



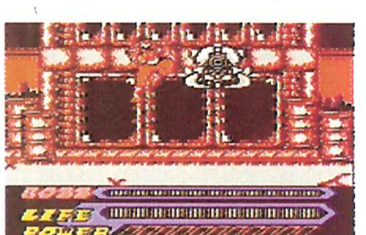
Los seguidores de Megaman encontrarán en este cartucho nuevas fases con las que continuar sus anteriores aventuras.

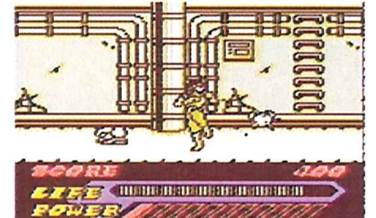




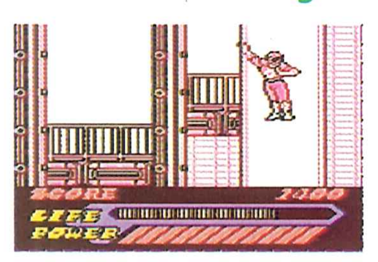
Game Boy
Capcom
70

POWER RANGERS
The movie





El regreso de los rangers portátiles





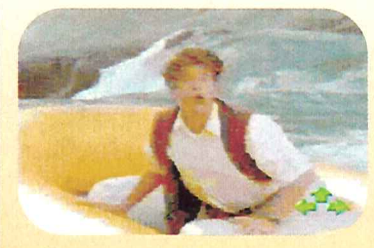
Coincidiendo con la puesta a la venta del vídeo de la película, Konami nos presenta la conversión correspondiente hecha videojuego, demostrando que los Power Rangers siguen siendo uno de los temas más calientes de este año.

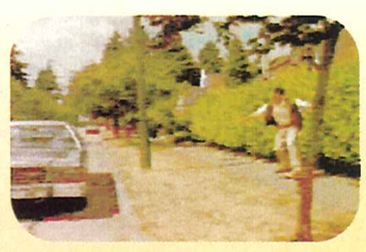
Igual que ocurría en SN, el regreso de los héroes a GB consiste en un "beat'em up" en el que podemos escoger a cualquiera de los seis Power Rangers para enfrentarnos a fases llenas de peligros. Al principio nuestro personaje no contará con los poderes de su traje especial, aunque esto cambiará a medida que vayamos recogiendo piezas de energía al derrotar a los enemigos.

Convertidos en auténticos Power Rangers, el poder de los ataques aumentará y con ellos la diversión, aunque hay que reconocer que no se trata de un juego con demasiada calidad pues, además de su pobre nivel gráfico, -apreciable en los escasos cuadros de animación-, el desarrollo es un pelín monótono. Claro que los seguidores de estos héroes televisivos seguro que les perdonan todo...



WIREHEAD
Desventuras de un androide informático





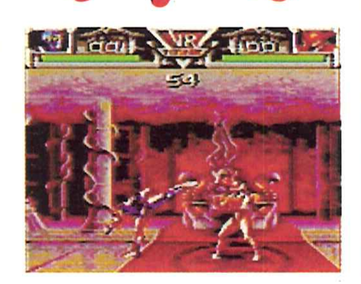
Sega insiste en "divertirnos" con las aventuras interactivas tan conocidas por los usuarios de Mega CD. Desgraciadamente, casi siempre se obtienen los mismos resultados.

Este tipo de juegos nos obliga a "mirar" más tiempo que a intervenir y eso hace que la jugabilidad se resienta a tope. La historia se limita a pulsar el pad de dirección en el momento oportuno, eligiendo una de las posibilidades mostradas en pantalla. Si lo hacemos bien la "película" continuará su desarrollo, pero si nos equivocamos el androide protagonista perderá una parte de sus baterías.

Como ejercicio técnico no está mal y la imagen de True Motion Video se muestra a pantalla completa como si de una película se tratase. El problema es que esto no se trata de una película sino de un juego... ¿o no?



VR TROOPERS





Tras la estela de los Power Rangers

Por si nos habíamos quedado con ganas con los multicolores Power Rangers, ahora nos llegan sus parientes televisivos más cercanos con las mismas ansias de éxito. El modelo elegido para triunfar en Game Gear no es otro que el archiconocido "one vs one" que tan buen resultado le dio a los PR portátiles hace tan sólo unos meses.

El juego en conjunto no se desvía mucho de lo que ofrecían sus antecesores y nos reta a enfrentar entre sí a los 3 protagonistas de la serie y a 5 malos elegidos por su "agradable" aspecto.

Aprovechando que el catálogo de este tipo de juegos en GG es muy escaso es posible hasta que triunfen, aunque no por su excesivo nivel de calidad.



THE GREAT CIRCUS MYSTERY
Starring Mickey & Minnie



Plataformas llenas de ilusión

Mickey y Minnie son los protagonistas de un plataformas que Capcom puso en circulación en USA hace ya bastante tiempo, retraso que se aprecia nada más conectar el cartucho.

Gráficamente es un juego bonito y lleno de color, pero que no está a la altura de otros plataformas del momento. Tampoco su desarrollo aporta demasiadas cosas. Lo más interesante es la posibilidad que se nos ofrece para que participen dos jugadores simultáneos. Por lo demás es un plataformas normalito, con items que hay que recoger y enemigos que esquivar.

Mickey y Minnie pueden disfrazarse cambiando así de habilidades, aunque este detalle añade poco interés a un desarrollo escasamente innovador y poco sorprendente.

Esta simpleza de desarrollo no será suficiente para enganchar a los jugadores más experimentados, aunque sí puede ser una buena fuente de diversión para los más pequeños de la casa.



El precioso aspecto gráfico y la simpática animación de los protagonistas son los principales alicientes de este cartucho.







Los consoleros más jóvenes serán los que más disfruten de un plataformas que resulta demasiado facilón para enganchar a los más versados en estas lides.





REVOLUTION X



Jugando a mano armada

No es la primera vez que una recreativa de reconocido prestigio se desinfla en su paso a los soportes domésticos.

A «Revolution X» le ha ocurrido precisamente esto y en su versión para PS-X ha dejado al descubierto algunas de sus carencias.

Se trata de un juego de disparo a la antigua usanza, donde el jugador debe mantener constantemente su dedo pulsando el botón que hace las veces de gatillo, y mover la mirilla ante la confusa avalancha de enemigos que aparece constantemente en pantalla. En teoría esto es muy divertido, pero en realidad todo se convierte en un caos en el que no hace falta ni apuntar: basta con disparar a discreción. Un auténtico descontrol, vamos.



Algunas escenas del juego se alargan innecesariamente, llegando a aburrir.



GALACTIC ATTACK

Apunta, dispara y corre

Junto a los juegos de lucha, el "shoot'em-up" ha sido el género más habitual en las recreativas de todo el mundo. «Space Invaders», «Galaxian» o «R-Type» son nombres míticos que se nos vienen a la mente en cuanto echamos una mirada atrás. Y ya puestos a recordar podríamos acordarnos incluso de Taito y su «Darius Twin» o la legión de mata-matas procedentes de la compañía japonesa...





Este ejercicio de memoria nos vendrá muy bien para darnos cuenta de la experiencia con la que se ha contado a la hora de realizar «Galactic Attack», otro arcade que se pasa a las consolas domésticas.

En este juego es posible encontrar todos los elementos típicos del género como pueden ser la altísima jugabilidad, la dificultad elevada, las omnipresentes mejoras de armamento, los enemigos gigantes de final de fase y hasta la posibilidad de dos jugadores simultáneos. Como novedad se incluye la posibilidad de alternar el avance de pantalla vertical por otro horizontal. Hasta aquí, todo perfecto. El único problema es que los 32 bits de la Saturn se han dejado ver muy poco en el resultado, ya que a nivel gráfico y de desarrollo el juego casi podría tener cabida en una MD



La estética de "Galactic Attack" os trasladará rápidamente a los salones recreativos. Su jugabilidad también sigue la misma línea.





Sega Saturn
Taito
79

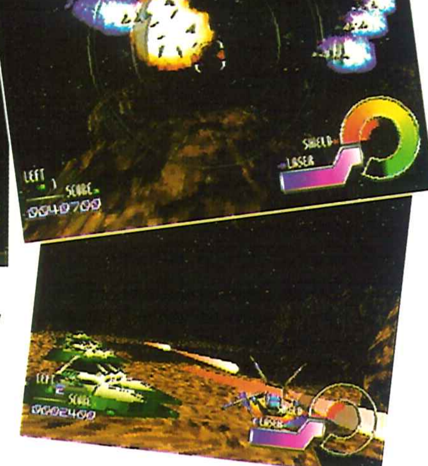
Se trata en definitiva de un matamarcianos clásico con todo lo que ello supone: por un lado una jugabilidad a toda prueba y por otro una cierta monotonía.

JUPITER STRIKE

Infierno en el sistema solar



El juego cuenta con una perspectiva frontal similar a la de los simuladores de vuelo, en la que además se puede optar por dos vistas diferentes: que se vea nuestra nave o que no.



También los clásicos tienen un hueco en las nuevas consolas, por eso Taito llega hasta PlayStation con un matamarcianos a la antigua usanza, aunque con diversos elementos que aprovechan la capacidad de esta poderosa consola.

De momento, se han combinado las formas polígonales con sprite, consiguiendo un resultado a nivel gráfico más que aparente. Por otro lado, y a pesar de contar con un recorrido predeterminado, se le ha dotado a la nave de cierta movilidad, de modo que nos veremos obligados a esquivar a los enemigos que se nos echan encima.

A pesar de estas «innovaciones» el desarrollo del juego es muy parecido al de los clásicos matamarcianos, con multitud de enemigos que destruir y acción constante en cada fase.

Hay que destacar la sensacional «intro», con todo tipo de imágenes generadas por ordenador, y que se extiende a lo largo de varios minutos.





«Jupiter Strike» cuenta con una espléndida y extensa "intro" en la que PlayStation vuelve a demostrar una vez más su facilidad para trabajar con los gráficos.

WWF

PlayStation
Acclaim 88

¿Dispuestos a hacer el bestia?



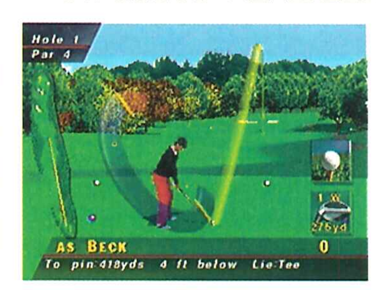

La gran baza de este nuevo «WWF» reside en la calidad de sus gráficos digitalizados, acompañados de su concepto divertido y espectacular de la lucha libre.

La lucha libre se presenta en PlayStation de la mano de Acclaim, expertos en cualquier tipo de juegos en el que haya golpes de por medio. Esta nueva versión de la wrestlemania -que guarda un gran parecido con las de 16 bits-, destaca sobre todo por su apartado gráfico, con los ocho personajes perfectamente digitalizados y todo tipo de efectos visuales a la hora de realizar los golpes. Además, tanto el control de los personajes como el estilo de lucha no ofrecen ningún tipo de dificultad, lo que le convierte en un juego divertido y espectacular a partes iguales.

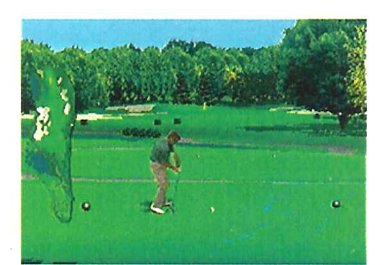
Una buena alternativa ante los habituales juegos de lucha, con grandes dosis de humor y una banda sonora ultra cañera.

PGA TOUR 96

Un nuevo «EAGLE» de Electronic Arts



EA presenta la nueva entrega de su serie de golf. Para los amantes de este subgénero, diremos que este programa cuenta con algunas novedades con respecto a su predecesor, y sobre todo, que se aprovecha de las amplias posibilidades de PSX para colocar en pantalla toda un demostración gráfica, -a veces irrelevante de cara al juego en sí-, pero que marca el estilo de la nueva generación de juegos deportivos. En «PGA Tour 96» se encuentran todos los alicientes necesarios en un juego de golf, con multitud de detalles, jugadores reales y varios modos de juego, de manera que pueden participar tanto los expertos como aquellos que se encuentran por primera vez ante un programa golfístico.

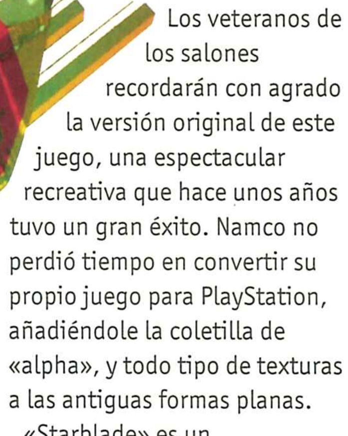




STARBLADE α

PlayStation
Namco 85

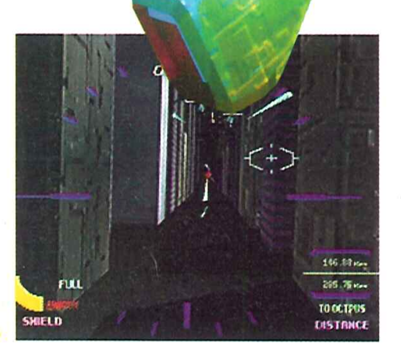
La gran batalla estelar



Los veteranos de los salones recordarán con agrado la versión original de este juego, una espectacular recreativa que hace unos años tuvo un gran éxito. Namco no perdió tiempo en convertir su propio juego para PlayStation, añadiéndole la coletilla de «alpha», y todo tipo de texturas a las antiguas formas planas.

«Starblade» es un matamarcianos de última generación, que manteniendo la estructura básica de este tipo de juegos presenta un aspecto acorde con los tiempos que corren. Namco nos lleva por un sin fin de parajes galácticos repletos de infinidad de enemigos, en los que la labor del jugador consiste en disparar a todo lo que se mueva, utilizando la mirilla que aparece en la pantalla. El mérito del juego radica en dos aspectos formales: el sensacional diseño de decorados y enemigos, -realizados con polígonos texturados y con una imaginación por encima de lo normal-, y la sabia idea de no conformarse con ofrecer al jugador un recorrido lineal, a pesar de estar predeterminado, incluyendo constantes movimientos de cámara, desconcertantes giros y mareantes rotaciones que simulan con efectismo el movimiento de la nave. Todo esto resulta en un magnífico espectáculo visual que oculta en parte las limitadas posibilidades jugables del programa.

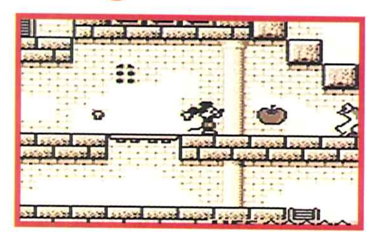


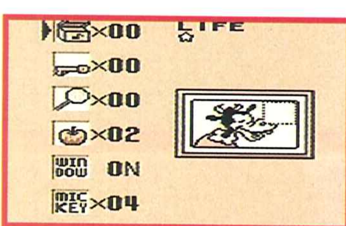



Esta versión doméstica de «Starblade» es idéntica a la recreativa, solo que se han aplicado texturas a todas las formas.

Mickey Mouse

Magic Wand





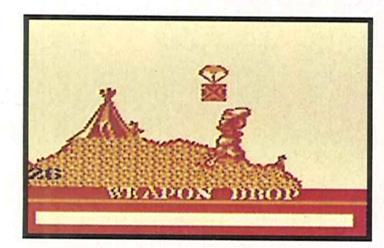


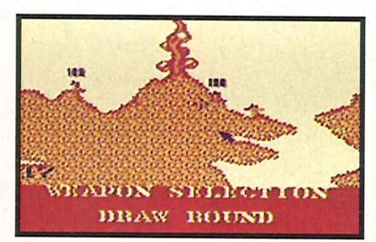
La magia de lo sencillo

Nintendo apuesta por la sencillez poniendo en Game Boy un plataformas típico que resulta divertido de puro simple. El objetivo del juego es encontrar las piezas de diferentes puzzles utilizando una varita mágica para transformar objetos. Cada fase está planteada como un laberinto más o menos complicado con escaleras, obstáculos y enemigos que tratan de impedir que lleguemos hasta los items. La habilidad y la estrategia son las armas que debemos usar sin olvidarnos de que algunos objetos pueden ser usados como proyectil contra los monstruos más recalcitrantes. No es un juego espectacular, pero sabe entretener y su creciente dificultad terminará enganchado a jugadores de todas las edades.

WORMS

Gusanos en pie de guerra





Cuando algo tan serio como la guerra se toma en clave de humor se pueden conseguir cosas tan divertidas como este «Worms» de Team 17. La idea es que dediquéis vuestro intelecto a manejar a los cuatro gusanos de vuestro equipo con el objetivo de desmantelar a los equipos rivales acabando con todos sus gusanos. Tendréis un montón de armas a vuestro alcance, algunas típicas como los bazookas o las ametralladoras y otras tan curiosas como el puño de dragón de Ryo o la energía de Goku.

El único defecto de este juego -que está impregnado de un gran sentido del humor-, pueden ser los problemas de visualización ocasionados por el diminuto tamaño de los gusanos, que en algunos momentos enturbian ligeramente su divertida jugabilidad.



MEGAMAN 7

Invariablemente, el mismo de siempre



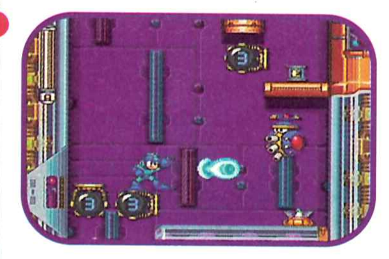


Nada distingue a este «Megaman» de las anteriores versiones. Ni su aspecto gráfico ni su planteamiento añaden nada nuevo a lo que ya conocemos del héroe azul de Capcom.

Después de un largo período de silencio, las aventuras de Megaman nos llegan todas de golpe y sin tiempo a similar nada. Menos mal que hay poco que asimilar ya que el incombustible héroe de Capcom no evoluciona casi nada con el paso del tiempo.

Un incremento en su armamento es de las pocas cosas noticiables que nos depara en esta séptima aventura ya que «Megaman» funciona con las mismas premisas de siempre, presentando un juego endiabladamente difícil y largo con enemigos mecánicos a tutiplén y bonitos escenarios de retorcidas plataformas.

Esta escasa innovación es la que convierte a este «Megaman 7" en un título ligeramente cargante y algo cansino.





Megaman puede recurrir de determinadas armas especiales en los momentos más difíciles del juego. Eso sí, el gasto que conllevan le obligarán a estar atento a la energía.

Los seguidores del héroe encontrarán una excusa perfecta para seguir jugando, pero hay que ser un auténtico fan del tema para no cansarse de hacer lo mismo por escenarios muy parecidos.



HI OCTANE

Un futuro muy salvaje

Dentro de la nueva moda de las compañías de pintar las competiciones de velocidad del futuro como salvajes carreras sin ningún tipo de reglas, nos llega este «Hi Octane» después de haber pasado por el PC. Prácticamente es un calco del





venerado «Wipeout», aunque su calidad le sitúa por debajo de éste.

A pesar de haber completado un programa repleto de opciones y modos de juego (sin duda su mayor virtud) y no falto de coches y circuitos a elegir, tanto el control como el propio desarrollo de las carreras resulta confuso, sin que Bullfrog haya conseguido siquiera acercarse a la irresistible jugabilidad de «Wipeout». Además, ni la sensación de velocidad, ni la calidad gráfica están a la altura de lo esperado.

Un programa tan ambicioso como discreto.



CYBERIA

La aventura que siempre soñaste vivir







«Cyberia» ha sido uno de los grandes éxitos de PC en los últimos meses. Ahora Interplay presenta este programa para PlayStation, sin perder ni un ápice de la calidad que le encumbró en los ordenadores.

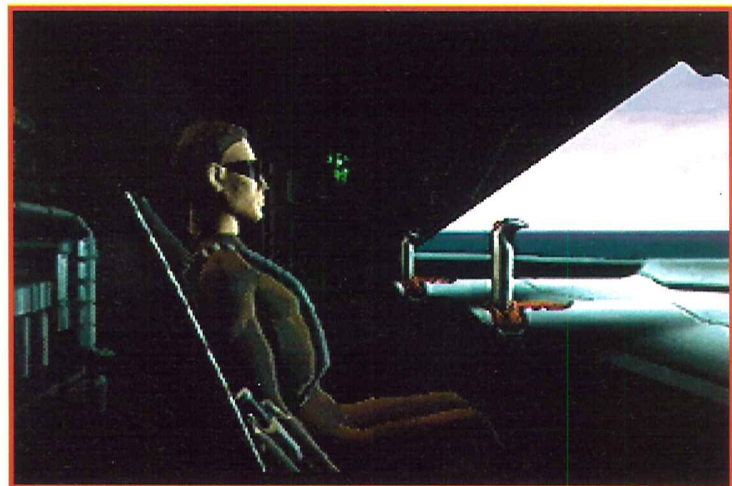
«Cyberia» es un interesante juego que mezcla varios géneros a lo largo de una extensa y difícil aventura repleta de sorpresas. De este modo nos encontramos con diversos momentos de "shoot´em up" estratégico estilo «Doom», otros en plan aventura interactiva y hasta algunas fases de matamarcianos o simulaciones aéreas de combate, siempre siguiendo una enlazada línea argumental que rinde homenaje a las clásicas películas de James Bond, aunque ambientada en el futuro.

Pero tan importante como esa atractiva mezcla de estilos es la calidad técnica que envuelve al programa. Todas las escenas cuentan con un espléndido repertorio de formas renderizadas, con notable colorido y a pantalla completa, y con la aparición constante y acertada de sensacionales efectos de sonido y todo tipo de voces digitalizadas.

«Cyberia» se presenta como un juego distinto a los vistos generalmente en consolas que requiere mucha dedicación -ya que presenta todo tipo de dificultades, centradas sobre todo en adivinar qué hay que hacer en cada momento-, pero que puede entusiasmar a quienes busquen nuevas experiencias y no le asusten los retos largos y difíciles. Un soplo de originalidad y calidad para esta consola, aunque para algunos resulte un juego duro de digerir.







«Cyberia» ofrece todo un espectáculo de gráficos renderizados para presentar una película al estilo James Bond, en la que el jugador adopta el rol del protagonista.



En «Cyberia» tienen gran importancia las fases de matamarcianos, que por cierto, resultan muy difíciles de superar.



GOWCAIZER

Más argumentos para seguir en la lucha

Technos apuesta sobre seguro por la lucha más clásica en «Gowcaizer». El juego, un heredero descarado de títulos míticos como «Samurai Shodown» o «Fatal Fury» nos propone un combate a muerte entre los 10 mejores luchadores del momento, cada uno de ellos con sus respectivos golpes especiales y con el aliciente de poder apropiarse de los ataques de los enemigos derrotados. Este detalle de originalidad compensa una calidad gráfica de alto nivel pero sin concesiones a la galería.





Los luchadores son de gran tamaño, el movimiento es muy fluído y los decorados son resultones, pero no hay realmente nada que no se haya visto antes.

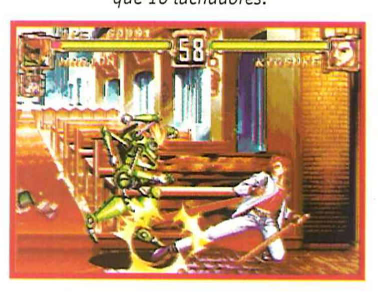
La única "frivolidad" del juego corre a cargo de los "zooms" que se realizan automáticamente para tener encuadrados a los luchadores en todo momento.

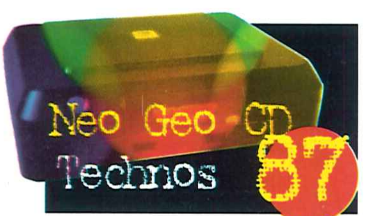
A parte de esto, "Gowcaizer" se define como un juego que cuenta con las opciones y los ingredientes necesarios como para poder ser considerado como un muy buen juego de lucha para Neo Geo CD, lo cual, dados los tiempos que corren, tampoco es mucho decir...



La opción más curiosa de "Gowcaizer" consiste en poder quedarse con los golpes especiales de los enemigos derrotados.

A la hora de elegir personaje las opciones son muy amplias. Nada más y nada menos que 10 luchadores.





VIRTUA RACING

La peor carrera del siglo



A pesar de contar con varios modelos de coches, la calidad del juego es discretísima.



Nos encontramos ante uno de los mayores patinazos desde que apareció SegaSaturn: «Virtua Racing», un programa de enorme prestigio en todos los formatos por los que ha pasado, ha sido maltratado en esta versión.

Se trata de un juego pobre en el que la sensación de velocidad es ínfima, el movimiento del coche lamentable y su capacidad para sorprender nula.

Dejando a un lado los cinco coches y los diez circuitos disponibles y todo el repertorio de opciones (sus únicas virtudes) el compacto queda por debajo de la versión de Mega Drive, con lo que la potencialidad de SegaSaturn ha quedado absolutamente diluida.

Mejor olvidarlo.



A golpes contra el mal

SPAWN

Acclaim, fiel a su línea de estrujar personajes del cómic pone a la venta este «Spawn» basado en el último personaje de Todd McFarlane, creador de Spiderman.





Spawn es un beat'em up para un sólo jugador que nos empuja a recorrer más de doce niveles enfrentándonos a las huestes del diabólico Malebolge. Spawn está dotado de grandes poderes que le permitirán realizar un buen número de golpes especiales, sin embargo, la facilona mecánica del juego tampoco le obligará a usarlos con demasiada frecuencia: bastará la patada y un buen control del salto para deshacerse de los enemigos más correosos.

La lentitud del juego y lo repetitivo de enemigos y situaciones termina ofreciendo una sensación de monotonía sólo rota por algunas fases de scroll vertical y el gigantesco tamaño de ciertos enemigos finales. Su buena calidad gráfica no se ve acompañada por la necesaria jugabilidad, si bien, tras mucho insistir, puede terminar picando a los amantes del género.



Listas de éxitos

Mega Drive



WORMS. Este mes contamos con una nueva incorporación, «Worms», un juego sencillo y enganchante como pocos que se sitúa directamente en la sexta posición. «FIFA 96» se sube hasta lo más alto de nuestra lista.

1 - (5) - **FIFA Soccer 96**
2 - (3) - **Mortal Kombat 3**
3 - (1) - **EarthWorm Jim 2**
4 - (5) - Spot Goes to Hollywood
5 - (2) - Maui Mallard
6 - (N) - **Worms**
7 - (R) - Zoop
8 - (R) - Light Crusader
9 - (8) - Micromachines 96
10 - (6) - Theme Park

N.E.S.

1 - (R) - **Tetris 2**
2 - (R)- **Jimmy Connors**
3 - (R) - **Los Pitufos**

Master System

1 - (R) - **Sonic Chaos**
2 - (R) - **Los Pitufos**
3 - (R) - **Micromachines**

Game Boy



Killer Instinct. El juego de lucha por excelencia de Nintendo no pierde comba, pero no ha podido evitar ser superado por Donkey Kong. En cuanto a nuevas incorporaciones, ahí la tenéis: "Worms», sin duda, la revelación del mes.

1 - (3) - **Donkey Kong Land**
2 - (R) - **Killer Instinct**
3 - (4) - **Zoop**
4 - (N) - **Worms**
5 - (1) - Street Fighter II

PlayStation



NBA In the Zone. El baloncesto se incorpora con fuerza a PlayStation. Los coches, el fútbol y una de las aventuras gráficas más divertidas de los últimos tiempos, siguen en cabeza.

1 - (R) - **Destruction Derby**
2 - (5) - **FIFA Soccer 96**
3 - (4) - **Mundo Disco**
4 - (3) - Wipeout
5 - (N) - **NBA in The Zone**

Game Gear



Return of the Jedi. Este mes también observamos la aparición de un título importante para los usuarios de Game Boy. El nombre y la historia os resultarán bastante conocidos y el juego, bastante divertido. Ya lo veréis.

1 - (2) - **Powers Rangers 2**
2 - (3) - **FIFA Soccer 96**
3 - (N) - **Return of the Jedi**
4 - (1) - Sonic Labyrinth
5 - (4) - Arena.

Super Nintendo



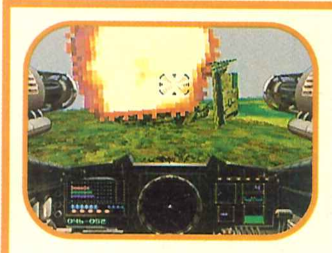
Power Rangers. No es un juego excesivamente brillante, pero es un título divertido que gustará a los incondicionales de la serie. Se incorpora a una lista en la que la estabilidad es la nota predominante.

1 - (R) - Super Mario W. 2
2 - (R) - Donkey Kong C. 2
3 - (4) - Killer Instinct
4 - (3) - Int. Superstar Soccer
5 - (6) - FIFA Soccer 96
6 - (5) - Doom
7 - (R) - Tintín en el Tíbet
8 - (N) - Power Rangers Fighting Game
9 - (R) - Zoop
10 - (R) - EarthWorm Jim 2

Mega CD

1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (R) - EarthWorm Jim CD
3 - (R) - Fatal Fury Special
4 - (5) - Batman & Robin
5 - (4) - Starblade

3DO



ShockWave 2. Mención especial para este título de calidad aparecido este mes. Lamentablemente, no adquiere el nivel como para quitarles el puesto a ninguno de los tres reyes de 3DO.

1- (2) - Theme Park
2- (1) - Need for Speed
3- (R) - Road Rash

MD 32X



FIFA 96. No podía faltar en esta lista de éxitos para MD32X. A pesar de que se trata -por qué no decirlo-, de la peor versión de todas, la calidad del juego es suficiente como para resultar un simulador de fútbol recomendable.

1- (R) - Virtua Fighter
2- (R) - Doom
3- (4) - Virtua Racing
4- (3) - Darxide
5- (N) - FIFA 96.

Neo Geo CD



Samurai Showdown 3. Una tercera entrega de la saga que, a pesar de tratarse de un juego espectacular, comete el error de la excesiva continuidad. Con todo, no podemos menos que colocarlo en la tercera posición de nuestra lista.

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (3) - Fatal Fury 3
3 - (N) - Samurai Shodown 3
4 - (2) - Pulstar
5 - (4) - Puzzle Bobble.

Sega Saturn



Sega Rally. Revolución en Saturn. «Sega Rally» hace su fulminante aparición y se sitúa directamente en el número 1 de nuestra lista. Impresionante. Como no menos impactante es la entrada de «FIFA 96», que también se sitúa entre los mejores.

1 - (N) - Sega Rally
2 - (R) - Virtua Fighter 2
3 - (1) - Virtua Cop
4 - (N) - FIFA 96
5 - (3) - Golden Axe

La diferencia entre el aficionado y el apasionado

El concepto de simulador-enciclopedia fue inaugurado por Dinamic en la base de datos de PCFútbol. Y aplicado a la liga italiana se llama PCCALCIO. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol italiano. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCcalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

Pero en Pccalcio la información es sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como PCFÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, Lazio y Roma, entre otros. Y nuestros grandes jugadores a hombres como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, Del Piero, Ince, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola.

No está mal el cambio.

PC CALCIO

El Programa de fútbol italiano más completo para ordenadores

PC y compatibles 2.995 Pts.

4 Disquetes

4.0 SCUDETTO 95-96

Requisitos Mínimos: PC386 ó superior, 4 MB RAM, 3000K de memoria XMS libre, VGA, disco duro, ratón, MS DOS 5.0 ó superior y disquetera 3,5" HD

Una auténtica enciclopedia sobre "el calcio" realizada por Julio Maldonado

- Serie A y serie B
- Copa de Italia con equipos de la serie C
- Competiciones Europeas

Con TODAS las características de PCFUTBOL 4.0

Pro-Manager · Seguimiento · Base de datos

El simulador con todos los equipos italianos

infoFUTBOL Versión 1.0 Beta

Incluye "INFOFÚTBOL" el sistema de información "on line" con las ligas más fuertes de toda europa

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

26 de enero a la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática

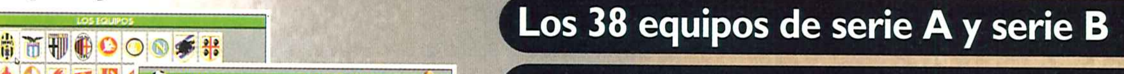


PCCALCIO 4.0 alberga en su interior INFOFÚTBOL, el nuevo sistema de información on-line de Dinamic Multimedia. Para leer las noticias tan sólo minutos después de que se produzcan

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

es **PC CALCIO 4.0**, y ya está aquí.



Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado

Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas



Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historiales, anécdotas...

PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Toda la emoción del simulador 4.0



Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...



Pro-Manager

Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Comienza de cero y mide tus decisiones. Los grandes del calcio te estan esperando

Seguimiento

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

Copa de Italia

Réplica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa, y Copa de la UEFA.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



Por sólo: 2.995 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

Teléfono ROJO

Si tenéis cualquier duda sobre cualquier consola o juego, no os lo penséis más, formuladle vuestras preguntas a Yen, que muy gustosamente -y por el sueldazo que le pagamos- se esforzará en solucionar todas vuestras dudas. Y si lo tenéis todo claro pero vais de artistas del dibujo, ya lo sabéis, una cartita y... ¡a la sección El Corcho!.

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/De los ciruelos,4.
28700 SanSebastián de los Reyes.
Madrid.

Tecnicismos para SN

Hola Yen, necesito tu ayuda.

1- ¿Qué me puedes decir de un tal «FX Fighter» para Super y de un tal «Comanche» para la misma consola y también con FX?

«FX Fighter», un juego de lucha poligonal, se ha descartado totalmente para su aparición en SN, aunque se ha especulado con la posibilidad de que aparezca en Ultra 64. «Comanche» es un simulador de helicóptero que probablemente nos ofrezca Nintendo a lo largo del año que viene.

2- ¿Podría SN mostrar más colores en pantalla y más resolución sin necesidad de poner chips dentro de los juegos?

Si pudiera hacerlo, te aseguro que lo haría. Las Paletas de Colores de una consola -es decir, la cantidad de colores que puede utilizar-, es algo que viene en función de su hardware, y por tanto es algo limitado.

3- ¿Cuántos chips caben en un cartucho? Es decir, se le podría poner al mismo cartucho 32 megas, una pila para salvar partidas el FX y el C4?

Por poder se podría, pero sería un cartucho carísimo y no sé si el resultado merecería la pena. Además, el FX2 no necesita el C4 (que en la práctica no hace casi nada) ya que por sí mismo potencia el color.

Pablo A. Toledo (Murcia)

Sobre «Rapid Reload»

Lo primero felicitarte por la revista y por el buen trabajo que hacéis. Tengo una PlayStation y quiero preguntarte un par de cosas.

1- Tengo el «NBA Jam T.E.» y no entiendo porqué cuando gano a un equipo controlado por la máquina termina el juego sin que pueda jugar contra otro. Es decir, no entro en modo torneo. ¿Por qué?

Posiblemente sea porque estés jugando con el equipo de rookies que no no puede participar en la competición normal.

2- Quiero comprarme un juego de disparos con gráficos como los de siempre, sin polígonos ni todas esas cosas de ahora. ¿Qué te parece el «Rapid Reload»? ¿Puedes decirme alguno más?

«Rapid Reload» está muy bien y es muy divertido. Efectivamente es un juego como los de siempre, con una estética muy parecida a «Gunners Heaven» de Mega Drive. En la misma



línea tienes matamarcianos como «Raiden Project», «Parodius» o «Jupiter Strike», aunque son un poco más flojos.

Sebas Múñiz (Mallorca)

Otro «Dragon Ball»

¿Qué tal te va Yen? A mí muy bien, te escribo para que me respondas a unas dudas de mi Super Nintendo.

1- ¿Cuándo van a sacar otro «Dragon Ball» para mi Super Nintendo?

Konami tiene previsto sacar pronto un nuevo «Dragon Ball» para Super Nintendo, pero aún habrá que esperar un poquito.

2- ¿Va a ser mejor el «Secret of Mana 2» que el 1? ¿Cuándo va a salir en versión española? ¿Lo traducirán?

Seguro que es mejor, pero no es fácil que salga en España ya que Nintendo ya ha elegido el juego de rol que traducirán este año y que será «Secret of Evermore».

3- ¿Me puedes decir cuáles son los mejores juegos de lucha para Super Nintendo?

Ahora mismo los mejores son «Killer Instinct» y «Mortal Kombat 3».

4- ¿Por qué los juegos de deporte son peores en Super Nintendo que en Mega Drive? ¿Hay alguno que merezca la pena realmente?

Los que suelen ser un pelín más flojos son los juegos de Electronic Arts para Super Nintendo en comparación con los mismos juegos en Mega Drive. Sin embargo, eso no significa que todos los deportivos de Super Nintendo sean inferiores, fíjate por ejemplo en «International Superstar Soccer Deluxe» o en «Jimmy Connors Tennis».

Javier García (Granada)

Asuntos de Saturn

Hola Yen, tengo 18 años, una Saturn y muchas dudas y preguntas que me gustaría que me respondieras lo antes posible.

1- ¿Cuál es la máxima capacidad de un CD en Saturn y en Neo Geo CD? Si hay diferencias, ¿por qué?

La capacidad de cualquier CD siempre es la misma, ya sea para PC, Saturn, o Neo Geo. Todos los CD tienen capacidad de 650 MB.

2- Gracias al acuerdo SNK-Sega, ¿Podremos ver en Saturn juegos como «King of Fighters 95» o «Fatal Fury 3»?

Esa es la idea, aunque por el momento ese acuerdo sigue siendo algo sin confirmar del todo y que todavía no ha dado más datos que la posible realización de un «Virtua Fighter» en dos dimensiones para Neo Geo.

3- ¿Para cuándo «D»? ¿Es realmente tan bueno?

En este mismo número lo habrás visto comentado.

4- Puntúame el «FIFA 96» y «La Mansión de las Almas Ocultas» y dime un juego de rol largo y difícil sin importar el idioma.

En estas mismas páginas podrás encontrar también el comentario del «FIFA» para Saturn. Con respecto a «La Mansión de las Almas Ocultas» le podría dar un 80% y decir que se agradece mucho que esté traducido.

Juegos de rol largos y difíciles para Saturn no hay muchos todavía, te recomiendo «Mystaria» que es una especie de «Shining Force» tridimensional y las aventuras gráficas «Myst» y la mencionada «Mansión».

5- ¿Saldrán «Doom» y «Loaded» para Saturn?

«Doom» es casi seguro que saldrá no sólo para Saturn, sino para todos los sistemas. Sin embargo «Loaded» es por el momento exclusividad de PlayStation.

Rob Hill (Santander)



Jaguar vs Saturn

Hola Yen, ¿cómo te va?, a mi bien porque a pesar de tener unas cuantas dudas estoy muy contento con mi Mega Drive.

1- ¿Qué juego te parece mejor «Light Crusader» o «Shining Force II»?

El más largo y completo es «Shining Force II», pero «Light Crusader» tiene la ventaja de estar traducido y ser menos técnico que «Shining Force», lo que le hace también más fácil de jugar.

2-¿Qué consola tendrá más éxito, la Saturn o la Ultra 64?

No sé. Supongo que dependerá bastante de la diferencia de precio que exista entre ambas.

3- ¿Por qué la Jaguar es mucho peor que Saturn a pesar de que la primera es de 64 bits frente a los 32 bits de Saturn?

Porque un procesador no lo es todo y la arquitectura interna de la consola tiene que acompañar. A parte del procesador central hay muchos otros procesadores y coprocesadores que tienen la misión de potenciar determinados aspectos. Jaguar puede tener un procesador de 64 bits, pero no tiene una arquitectura de 64 bits.

4- ¿Cuáles son los mejores 'beat'em up' para Mega Drive?

No es que ahora haya mucho para elegir, pero «Street of Rage 3», «Batman Forever» o «Separation Anxiety» están bien.

Antonio Barbera (Valencia)

Mario no habla español

Hola Yen. Se me pasan muchas dudas por la cabeza que espero que me puedas resolver.

1- ¿Saldrá algún otro «Street Fighter» en Super Nintendo?

Me temo que no. Capcom parece más interesada en las 32 bits que en las 16.

2- ¿Merece la pena comprarse el «ISS Deluxe» teniendo la primera parte? ¿Pueden cambiarse los nombres de los jugadores?

El juego incorpora muchas novedades con respecto a la primera parte y es mucho más completo. Merece la pena, siempre que te guste mucho el fútbol. No, no se pueden cambiar los nombres de los jugadores.

3- ¿Hay algún malo más en «Killer Instinct» aparte de Eyedol?

No.

4- ¿Para cuándo «Goldeneye»?

Para cuando salga Ultra 64, ya que no va a salir en ningún otro formato.

5- ¿SNK versionará algo para PSX?

Por el momento parece bastante improbable.

6- ¿Saldrá «Mario RPG» traducido?

No es probable ya que Nintendo sólo traduce al castellano un cartucho al año y este será, repito, «Secret of Evermore».

Alejandro Miralles (Madrid)

Software para Saturn

Hola Yen. Hace poco que tengo una Saturn y estoy totalmente alucinado, pero tengo algunos problemas y algunas dudas:

1- Si tuvieras «Panzer Dragoon», «Daytona USA» y «VF Remix», ¿qué juego de Saturn te comprarías?

«Sega Rally» y «Virtua Cop».

2- ¿Sabes algo sobre «Story of Thor» o «Mystaria» ? ¿para cuándo saldrán?

«Mystaria», que es como un «Shining Force» tridimensional, está ya en la calle y si te gusta ese tipo de rol te encantará. Por otro lado del «Story of Thor» para Saturn todavía no se sabe nada de su posible aparición en España aunque tiene una pinta de lo más sugerente.

3- ¿Se sabe algo de un «Street Fighter» para Saturn que no sea ni Movie, ni Alpha?

EL CORCHO



Pues no, aunque el famoso «SF Alpha» es lo más parecido al «SF» tradicional.

Un amiguete desconocido.

Como una moto

¡Hola Yen! Quisiera que me respondieses a las siguientes preguntas:

1- Si te compras la tarjeta de vídeo para Saturn, ¿tienes que tenerla siempre puesta en su sitio o para jugar tienes que quitarla?

Puede tenerla siempre puesta.

2- ¿Viene algún vídeo con la tarjeta?

Viene un video CD de demostración con vídeos musicales.

3- ¿Sacarán algún juego de motos para Saturn? ¿Cuándo?

Ya mismo puedes disfrutar de «Hang-On», un título que encontrarás comentado en estas mismas páginas.

4- Si quieren jugar dos a «Virtua Cop», ¿viene el juego con dos pistolas o tienes que comprar otra a parte?

El juego sólo viene con una pistola, ahora que si no quieres comprar otra el segundo jugador siempre puede usar el pad normal.

Fernando Ybarra (Madrid)

PlayStation y los sprites

Ohaio Gozaimasu, Yen!, tengo 17 años y soy el afortunado poseedor de una PlayStation con «Ridge Racer» y espero que entre partida y partida puedas contestarme a estas preguntas:

1- ¿En «Ridge Racer» pueden conectarse dos amigos con el Link Cable?

No, para eso tendrás que esperar al «Ridge Racer Revolution».

2- ¿Es cierto que Bandai no piensa distribuir sus juegos en España? ¿Si es cierto podremos disfrutar en España de «Dragon Ball Z» en versión pal?

Los derechos para distribuir los juegos de Bandai en Europa son ahora de Konami quien está muy interesada en traer el juego, aunque aún no saben cuándo lo harán.

3- ¿Es cierto el rumor de que PlayStation no puede hacer juegos estilo SNK debido a no sé qué de la memoria?

Lo que es cierto es que PlayStation está mejor preparada para mover polígonos que sprites, pero eso no significa que no pueda hacer un juego de lucha estilo SNK.

Yosuke Fushima (Barcelona)

¿32 ó 16 bits?

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas:

1- ¿Cuáles son los mejores juegos de coches?

Pues tienes desde el divertido y simpático «Mario Kart», que no pasa de moda, el poligonal y trepidante «Stunt Race FX» y el más realista de todos, «Nigel Mansell». Tampoco está nada mal el «Top Gear 2».

2- ¿Cuál me recomiendas, el «FIFA 96» o el «International Superstar Soccer Deluxe»?

El «ISS Deluxe» es una pasada y es el que yo te recomendaría, aunque no tiene equipos reales como el «FIFA».

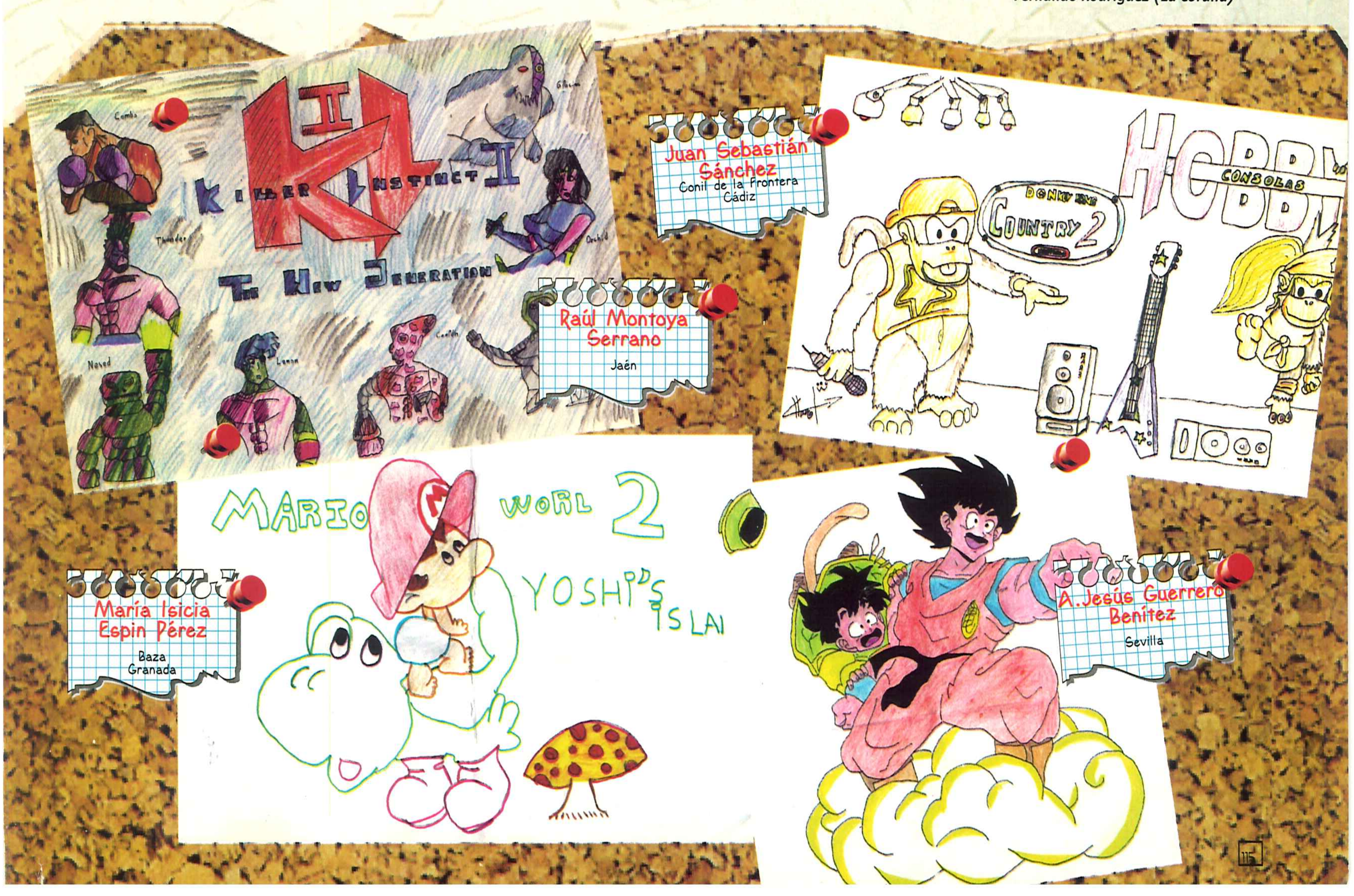
3- Teniendo el «Super Mario World», ¿me recomiendas el «SMW 2» o el «DKC 2»?

Que tengas el primer Mario World no sería impedimento para que compraras cualquiera de los dos juegos. La verdad es que no sabría cuál recomendarte, ¿no pueden ser los dos?

4 ¿Me aconsejas cambiar mi Super por una 32 bits?

¿Me aconsejas que cambie mi Golf por un BMW? Si tienes pelas y te apetece, adelante.

Fernando Rodriguez (La Coruña)



Lucha y deportes en PSX

Hola Yen. soy el poseedor de una magnífica PlayStation y quiero que me respondas las siguientes preguntas:

1- ¿Cuál de estos juegos de fútbol me recomiendas y cuándo saldrán: «Power Sport Soccer», «FIFA 96» o «Actua Soccer»?

«FIFA 96» ya está a la venta, aunque los otros dos no tardarán demasiado. Por lo poco que he visto hasta ahora de los otros, ninguno llega a la altura de «FIFA 96».

2- ¿Para cuándo el «Street Fighter Alpha» y que diferencias tendrá con los otros «Street Fighter»?

Aún no tiene fecha de salida. Es como un «Street Fighter» normal, sólo que con personajes rejuvenecidos y algunos nuevos. Se supone que es una época anterior a «Street Fighter II».

3- ¿Cuándo tendremos en PlayStation «Tekken 2» y «Toshinden 2»?

No te pongas nervioso con el tema.

4- A parte de «Rayman» ¿qué otros plataformas saldrán para mi consola?

Pues poco más por el momento. Las plataformas no parecen ser precisamente el género preferido por PlayStation.

5- ¿Qué juegos de tenis y baloncesto saldrán para PSX?

De basket ya hay dos listos para saltar a cancha: «NBA in the Zone» de Konami y «Total NBA» de Sony. De tenis tienes «Power Serve» de Ocean.

6- ¿Es verdad que saldrá «Dragon Ball» para PSX y que se pueden escoger 27 luchadores? ¿Para cuándo?

«DBZ» para PSX tiene 22 luchadores. La versión que tiene 27 luchadores es la de PlayStation. Y lo repito por antepenúltima vez: Konami tiene la intención de sacarlo en España, pero aún no sabe cuándo lo hará.

Ramón Mascaró (Barcelona)

JDR en cristiano

Hola Yen. Mi enhorabuena por los cambios en la revista y échame un cable, por favor:

1- ¿Qué JDR para MegaDrive me recomiendas y que esté en cristiano?

En cristiano, como tú dices, sólo vas a encontrar por ahora «Soleil», «Light Crusader» y «Story of Thor». Los dos primeros son los mejores, aunque cada uno tiene un estilo diferente., «Soleil» es más aventurero y «Light Crusader» más de puzzles y laberintos, ahí entra tu gusto, pero cualquiera de los dos mola. Uno largo de verdad es «Shining Force II», aunque por desgracia está en inglés.

2- ¿«Skidmarks» o «Micromachines 96»?

Si tienes otro «Micromachines» ve a por «Skidmarks». Si me obligas a elegir me quedaré, aunque con muchas dudas, con «Micromachines 96».

3- En «Theme Park», ¿cada partida es diferente? ¿Es un juego difícil?

El objetivo de «Theme Park» es construir un parque de atracciones y hacerlo rentable, con lo que cada partida puede ser absolutamente distinta, dependiendo de la estrategia que elijas. No es un juego fácil, aunque la dificultad te la va a imponer tu manera de jugar y los riesgos que quieras asumir.

4- ¿«Street Racer» o «Power Drive»?

El primero son carreras de kart en clave de humor mientras el segundo es un campeonato mundial de rallies totalmente en serio. A mí me gusta más «Power Drive», pero vuelve a ser una cuestión de gustos.

5- ¿«Mortal Kombat 3» es ahora el mejor juego de lucha para Mega Drive?

Sí.

Garcilasa de la Vega (Barcelona)



Dudas sobre Neo Geo CD

Hola Yen, soy un chico de 17 años y soy un afortunado poseedor de una Neo Geo CD y tengo unas poquitas preguntas que hacerte:

1- ¿Qué juegos saldrán dentro de unos meses para mi consola?

«Sonic Wings 3» y «Samurai Shodown 3» están ya en la calle. Para más adelante «Fatal Fury Real Bout», «Samurai Shodown RPG», «Chotetsu Brikinger», «Goal! Goal! Goal!» o «Super Dogeball» aún sin fecha determinada.

2- ¿Sabes si saldrá algún juego de coches o de motos para Neo Geo CD?

«Over Top» es el único título de carreras que por el momento aparece en los planes de SNK y no tiene fijada fecha de salida. Si te vale «Stakes Winner» de carreras de caballos....

3- Sé que se puede conectar mi consola a un equipo de música para que el sonido salga por los altavoces, ¿cómo se hace?

Con un cable de audio/vídeo stéreo que puede conectarse en la clavija de nueve pins de la consola. Las salidas de audio se conectan al amplificador de la cadena de música y ya lo tienes montado.

4- No sé si mi consola puede mover polígonos, ¿pero se podría hacer un «Tekken» o algo parecido?

Neo Geo CD no tiene la capacidad tridimensional de máquinas como PlayStation, con lo que un «Tekken» tal cual sería imposible.

5- ¿Para qué sirve el euroconector?

Con el euroconector la señal que llega a tu televisor es más limpia y sin interferencias, por lo que se ve mucho mejor.

Mario Martínez (Madrid)

Sobre el futuro de PlayStation

Hola Yen, resulta que tengo un problema que espero que me sepas responder. He decidido comprarme una PlayStation ya que me gustan más sus juegos que los de Saturn, pero con el paso del tiempo no sé si Sony, al no ser una empresa de videojuegos, se canse y la deje en el olvido y deje de sacar juegos.

1- Pasará esto con la consola de Sony?

Te aseguro que no: Sony está apoyando muy firmemente a su consola y se ha introducido de lleno en este mundillo. Sony, por tanto, tiene tanto interés como el que más. Además, Psygnosis es de Sony y esa sí que es una compañía de videojuegos pura, como muchas otras compañías independientes que desarrollan software para esta máquina.

2- ¿Encuentras cómodo el mando de PSX?

Aunque a primera vista no lo parezca, la verdad es que un mando comodísimo y de fácil manejo. De todos modos ya hay en el mercado varios pads para PlayStation con el estilo tradicional.

3- ¿Me compro «Destruction Derby» o espero a «Ridge Racer Revolution»?

Son dos juegos tan diferentes que no estaría mal que ahora te compraras «Destruction Derby» y cuanda salga, que todavía tardará, te hicieras con «Ridge Racer Revolution».

4- ¿Cuál te mola más, «Tekken» o «Toshinden»?

«Toshinden», pero los verdaderos expertos de la lucha prefieren «Tekken» por el tipo de combate más "realista". Tú eliges.

5- ¿Qué piensas de «FIFA 96», es tan bueno como el de Mega Drive? ¿Y de «Mortal Kombat 3»?

No, es mejor. «Mortal Kombat 3», sin embargo, es prácticamente igual a lo visto en otros formatos, más tamaño en los personajes, más nitidez gráfica... pero prácticamente lo mismo.

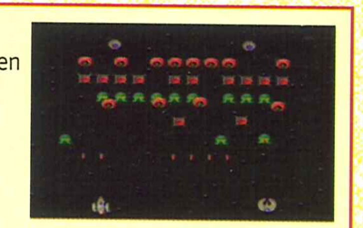
Alexis (Barcelona)



Mortal Kombat 3

MEGA DRIVE

Pocas veces tres códigos tan sencillos ofrecen tantas posibilidades como estos: continuaciones casi infinitas, elección de tiempo, e incluso alguna que otra sorpresa. Prepárate y no pierdas "Komba":

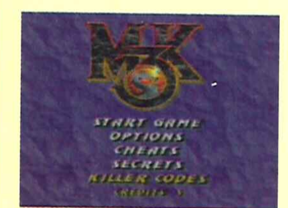




-Menú "Cheat":
En la pantalla "Start Game/Options" pulsa A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO. Justo debajo de la palabra "Options" verás aparecer casi por arte de magia una nueva posibilidad.



-Menú "Secrets":
Igual que antes, pero esta vez utilizando el segundo pad, en la pantalla del menú principal pulsa B, A, ABAJO, IZQ., A, ABAJO, C, DCHA., ARRIBA, ABAJO. Un código la mar de interesante ¿no te parece?



-Menú "Killer Kodes":
Una vez que estés en el menú principal, presiona C, DCHA., A, IZQ., A, ARRIBA, C, DCHA., A, IZQ., A, ARRIBA. Las palabras "Killer Kodes" aparecerán como caídas del cielo

MEGA DRIVE



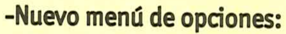
- Modo torneo:
Accede al menú principal y presiona los tres botones del tu pad (los 6 si disfrutas de un pad adecuadfo) y luego pulsa Start. La opción que no podía faltar.

MEGA DRIVE




-Jugar con Smoke:
Espera a ver la pantalla del logo de Mortal Kombat 3 y pulsa A, B, B, A, ABAJO, A, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA. Una voz gritará "Smoke". Nada más y nada menos que otro luchador para jugar.

PLAYSTATION





-Nuevo menú de opciones:
Antes de comenzar a jugar espera a que aparezcan unas letras acompañadas de Rayden. Tan pronto como las veas pulsa Δ, , O, X, L1 y L2, y presiona START. Cuando el bloque de menú con la palabra "kombat" aparezca pulsa arriba y verás un signo de interrogación. Ahora para acceder al nuevo menú de opciones te bastará con presionar cualquier botón

PLAYSTATION





-Códigos especiales:
Te vamos a dar una lista de códigos que no debes desperdiciar. Todos ellos se introducen en la pantalla de Versus en modo de juego " Dos jugadores". Cada código consta de 6 dígitos; los tres primeros deben ser introducidos desde el primer pad y los tres últimos desde el segundo. El primer número se corresponde con las veces que tienes que pulsar el botón □, el segundo con el Δ y el tercero con el O. Debes ir lo más rápido posible, ya que algunos de los códigos son muy complicados; pero no desesperes, con un poco de paciencia todos son posibles.

1-0-0-1-0-0	No derribo.
0-2-0-0-2-0	No bloqueo.
9-8-7-1-2-3	No barra de energía.
0-3-3-0-0-0	El jugador 1 comienza con la mitad de energía.
0-0-0-0-3-3	El jugador 2 comienza con la mitad de energía.
7-0-7-0-0-0	El jugador 1 comienza con la cuarta parte de energía.
0-0-0-7-0-7	El jugador 2 comienza con la cuarta parte de energía.
6-8-8-4-2-2	Dark Fighting.
6-4-2-4-6-8	Galaxian.
4-6-6-4-6-6	Rondas ilimitadas.
9-8-5-1-2-5	Multimode.
4-6-0-4-6-0	Random Morphing.
7-2-2-7-2-2	Combos desactivados.
5-5-5-5-5-6	Movimientos especiales desactivados.
0-0-0-3-9-0	El jugador 1 daña la mitad.
3-9-0-0-0-0	El jugador 2 daña la mitad.
3-9-0-3-9-0	Los dos jugadores dañan la mitad.
9-7-5-3-1-0	La barra de energía se recarga.
0-4-0-4-0-4	Real Kombat.
3-2-1-7-8-9	Súper saltos.
0-2-4-6-8-9	Súper bloqueo.

MENSAJES

9-8-7-6-6-6	"Hold Flippers during casino run".
2-8-2-2-8-2	"No Fear".
1-2-3-9-2-6	"No Knowledge that is not power".

LOS GANADORES

0-3-3-5-6-4	Vence Shan Kahn.
9-6-9-1-4-1	Vence Motaro.
2-0-5-2-0-5	Vence Smoke.
7-6-9-3-4-2	Vence Noob Saibot.

PLAYSTATION



-Código del combate final:
Espera a la pantalla de Copyright. Presiona cuando ésta aparezca DCHA, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA, ABAJO, IZQ., ARRIBA. Este código te llevará a una pantalla donde debes pulsar R1, Δ6 veces, O 9 veces y X 6 veces. Ahora podrás jugar con Smoke.





Shinobi

SEGA SATURN

-Todas las escenas, sin esperar:
Este juego esconde unas apasionantes escenas de vídeo que spodrás ver con sólo pulsar C, X, B, Y, A, Z y START en la intro. Prepárate a disfrutar.



-999 Shurikens:
En la pantalla de opciones mientras mantienes presionados los botones L y R, pulsa C, A y B con la opción "Shurikens" iluminada. Un aumento bastante epectacular.



Marsupilami

MEGA DRIVE

-Passwords:
Parace un truco de lo más soso, pero seguro que cambiarás de opinión cuando los necesites.

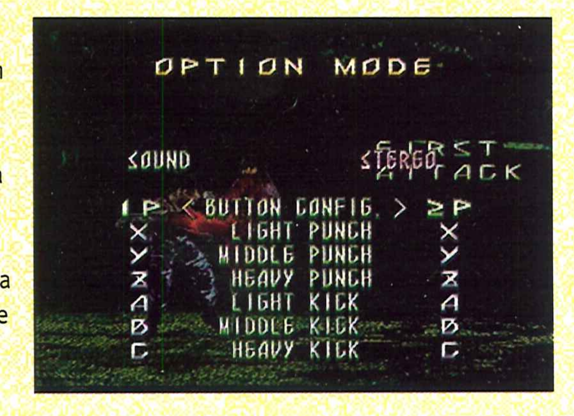
CATG
NKEM
YKRZ
GWQB
RPMJ
PNNX
USYH



Street Fighter: the movie

SEGA SATURN Y PLAYSTATION

-Pantalla de configuración de botones secreta:
Este pequeño truco no se mencionao en el manual de instruciones del juego, pero es sencillo. Lo único que debes hacer para acceder a esta pantalla es pausar el juego y presionar el botón A o el C si juegas en la versión SATURN, pero si la que tienes es la versión PLAYSTATION pulsa SELECT en lugar de A o C después de pausar el juego.



Twisted Metal

PLAYSTATION

-Passwords:
Warehouse:
Nivel 2: 0, △,□,0, 0.

Freeway:
Nivel 3: X,□,□, 0, △.

River Park:
Nivel 4: X, △,□, 0,□.

Assault on Cyburbia:
Nivel 5: X,□, △, △, △.

Rooftop Combat:
Nivel 6:□, △, X, 0, X.

The Adventures of Batman & Robin

MEGA CD

- Cómo pasar de nivel y no morir en el intento:
En cualquier momento durante el juego, pulsa START para pausar.
Ahora presiona B, A, ABAJO, B, A, ABAJO, IZQ., ARRIBA y C. Haciendo esto una y otra vez, te resultará la mar de sencillo ver el final.

Mechwarrior 3050

SUPER NINTENDO

-Passwords:
Misión 1: BMBRMN
Misión 2: 65C816
Misión 3: B1GBND
Misión 4: FSPRNG
Misión 5: YHWX11

Myst

SEGA SATURN



-Como se hizo:
Este truco es de lo más curioso. Con él, no sólo disfrutaréis de unas imágenes increíbles, sino que además podréis averiguar alguno de los secretos sobre cómo se hizo este intenso y apasionante juego. Para disfrutar de esto pulsa en la pantalla de presentación A+L+R y START. No se te olvide poner el texto en español, lo más interesante de todo son las explicaciones de los propios programadores.

Ridge Racer

PLAYSTATION



-¿Cómo lo quieres ver?
Este truco no es tan util como aumentar la velocidad, o mejor las características de tu coche, pero lo que no nos podrás negar es que es la mar de curioso. Si pulsa los botones L1, L2, R1 y R2 al mismo tiempo que el mando direccional en la pantalla del título cambiará tu manera de ver las cosas.
PD: Tambien funciona con los modelos de coches y los circuitos.

Air Combat



PLAYSTATION

-10 aviones extras:
En el modo fácil, juega hasta conseguir derrotar al último de los jefes. Una vez concluída la misión espera a que terminen las imágenes para que aparezca la pantalla del título. Ahora cuando escojas tu avión , observa tus posibilidades.

Lemmings 2: The Tribes



SUPER NINTENDO

- Curioso, curioso:
En la pantalla del título dirige el cursor hasta la letra "i" de "Lemmings" y pulsa el botón B. Ahora en cada rincon podrás ver exclamaciones de todo tipo.

Beavis & ButtHead

GAME GEAR

-Passwords:

GEL DLW BTZ
XLM DUO ATY
WRG DVI GTY
SXI HZC EPY
HYA CKC MUZ



Ball Z: The Director's Cut

3DO

-Muchos y muy buenos códigos:
Presiona estos botones en cualquier momento del combate y disfruta del resultado

Bolas transparentes: B, A, IZQ., IZQ., B, IZQ., ARRIBA, B, A, IZQ., IZQ.

Bolas gigantes: IZQ., A, DCHA., ABAJO, B, A, IZQ., IZQ.

Tiempo ilimitado: B, A, IZQ., IZQ., B, IZQ., A, B, IZQ., A, B, IZQ, A.

Unas tallas más pequeñas: B, A, IZQ., IZQ., DCHA., A, ABAJO, A, DCHA, IZQ., ARRIBA, IZQ., ARRIBA.

Yo en blanco y negro: B, A, IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., A, B, B, A, IZQ., IZQ.

Él en blanco y negro: B, A, IZQ., IZQ., B, IZQ., A, C, B, A, IZQ., IZQ., ARRIBA.

Mega Bomberman

MEGA DRIVE

-Los passwords más importantes:
Estos son los seis códigos finales del juego.

Mundo 1	7420
Mundo 2	3351
Mundo 3	3352
Mundo 4	5653
Mundo 5	7954
Final	0515

Earthworm Jim: Special Edition

MEGA CD

-Sin problemas:
No tendrás ningún problema con este juego después de ver esta lista de códigos que te ofrecemos. Hay uno para cada ocasión. Para ponerlos en marcha sólo debes pausar en cualquier momento y presionar los botones en el orden correspondiente.

Pantalla de configuración	A+B, C, C, A, A, B, B, B+C.
Selección de nivel	B, B, A, C, A+B, A+B, A+B, A+B.
Final del juego	A+C, A+C, A+C, A, B, C, B, A.
Invencibilidad	A+B, A+B, C, A, DCHA., DCHA., IZQ., DCHA.
Mapa	A+B, C, C, C, A, B, B, B.
Vida extra	A+ARRIBA, B, A, C, A, A, C, B.
Energía a tope	A+C, B, B, C, C, C, A, B.
Misiles	A+DCHA., A, A, B, A, C, B, A.
Todas las armas	A+C, A, B, B, C, A, C, C.



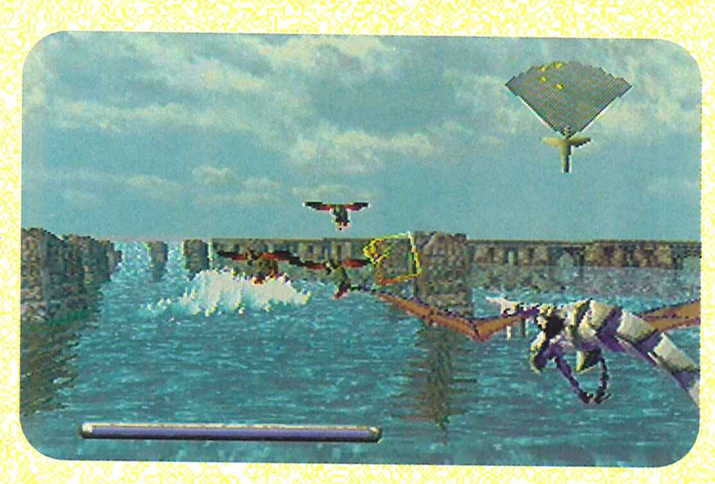
TRES SORPRESAS:
- B, B, A, A, A, A, B, C.
- A, B, A, A, A, A, B, C.
- B, C, A, A, A, A, B, C.



Panzer Dragon

SEGA SATURN

-Sólo tu dragón:
Hace poco os dimos un código para hacer desaparecer al "conductor" del dragón. Bueno, pues nos equivocamos, al fin y al cabo somos humanos ¿no?. El caso es que aquí estamos para enmendar el error. Debéis pulsar en la pantalla "Normal Game/Options" ARRIBA, X, DCHA, Y, ABAJO, Z, IZQ., Y, ARRIBA, X.
Después IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, L, R y START. Este seguro que os funciona.



Mega Bomberman

SEGA SATURN

-Cambiar la intro:
Para modificar la intro del juego debes cambiar la fecha de la pantalla de programación de Saturn a 12/25, 25 Diciembre. Llegó Papá Noel.



-Los programadores:
Pulsando C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ABAJO, ABAJO, START en la pantalla de "Press Start" podrás ver los nombres de todos los que han colaborado en la realización del juego. Por curiosidad.



Snatcher

MEGA CD

-Modo sin censura:
Siempre hemos dicho que un buen pasword es un tesoro, y si no lo crees prueba con este. En el cuarto de la computadora accede a "Use Jordan" y escribe KONAMI. Prueba a disparar.





NBA Jam T.E.

PLAYSTATION

-Un nuevo compañero de juego:
No podía faltar nuestro amigo Kirby en esta nueva versión de «NBA T.E». Es tan sencillo como introducir CHR como iniciales y Diciembre 18 como fecha mientrás mantienes pulsados los botones L1 y R1 todo el tiempo. Presiona Start para jugar un partidillo con Kirby.



Lethal Enforces II: Gun Fighters

MEGA CD

-Selección de nivel:
La verdad es que empezar siempre desde el mismo sitio no es demasiado atractivo. Esperamos que con este truco se termine ese problema. En la pantalle del título toma el primer pad y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., A, B y C. Oirás un sonido de confirmación. El truco es tuyo.



Street Fighter: the movie

PLAYSTATION

-Jugar con el jefe: Akuma
Lo primero que debes hacer es acceder a la pantalla de seleción de personaje e iluminar a Guile. Luego presiona ARRIBA, R1, ABAJO, L2, DCHA., L1, IZQ., L2 tan rápido como puedas. Es normal que no te salga a la primera ya que es un truco difícil, así que no desesperes, vuelve a iluminar a Guile e inténtalo otra vez.



Fever Pitch

MEGA DRIVE





-Algunos códigos:
Siempre que utilices uno de estos passwords tu equipo será Italia; el contrario lo eliges tú.

ASIA:
BLABBBBBBBCCVP (vs Irán)
BCLBBBLCDKWXX (vs Japón)
BCMBBBLBVKB62 (Final vs Arabia Saudí)
BMMFBBLCXTBNZ (vs Camerún)
BNMFBBLCDWM6S (Final vs Zambia)

AFRICA:
BCMBBBLGVMLL (vs Mali)



AMERICA:
BNMF4BLBV5C4G (vs USA)
BNMF4BLGV6LD8 (vs Colombia)
BNMF4BVBV9M6N (Final vs Argentina)

EUROPA:
BNMF4BVLVGVVT (vs Inglaterra)
BNRF4BVHXTLN6 (vs España)
BNRF4BVRXXM6B (Final vs Holanda)

MUNDO:
BGRF4BVCX1B6Z (Final vs All Stars)

Primal Rage

SUPER NINTENDO y MEGA DRIVE

Sabemos que estábais esperando esto desde que salió a la venta este juego, tanto el su versión Super Nintendo como en la de Megadrive. Y como podeis ver no os hemos hecho esperar demasiado. Por fin podréis sacar el máximo partido a cada una de las "fieras" con golpes de todo tipo y movimientos especiales. Ahora sólo os queda aprovechar estas páginas a tope y sacarlas todo el jugo que podáis. Recordad que todos los botones que van entre paréntesis teneis que pulsarlos al mismo tiempo y sin soltarlos hacer el movimiento con el mando direccional. Sed lo más rápidos posible. Con unos pocos ensayos y algo de picardía podréis vencer a cualquiera. ¡A por ellos!

ARMADON

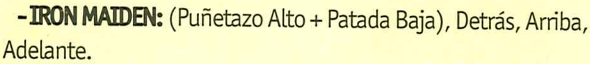
ATAQUES ESPECIALES

- HORNICATION: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja), Abajo, Delante, Arriba.

- BED-O-NAILS: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Abajo, Arriba.

- THE GUT GOUGER: (Puñetazo Alto + Puñetazo Alto + Patada Baja), Adelante, Detrás.

- RUSHING UPPERCUT: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Detrás, Abajo, Adelante.



- IRON MAIDEN: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Detrás, Arriba, Adelante.

- SPINNING DEATH: (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante, Abajo.

- FLYING SPIKES: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Arriba.

- COMER HUMANOS: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Arriba, Adelante, Abajo.

MOVIMIENTOS FINALES



- GUT-FLING FINISHING MOVE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja), Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba.

- MEDITATION FINISHING MOVE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás, Adelante, Adelante.

BLIZZARD

ATAQUES ESPECIALES

- ICE GEYSER: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Arriba.

- COLD BREATH: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante.

- MEGA PUNCHES:

SHORT MEGA PUNCHE: (Patada Alta + Patada Baja), Detrás, Adelante.

LONG MEGA PUNCHE: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante.

QUICK MEGA PUNCHE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante.

FAKE MEGA PUNCHE: (Patada Alta + Patada Baja), Abajo, Arriba.

- PUNCHING BAG: (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás, Arriba.

- THORW: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Adelante, Abajo, Detrás, Arriba.

- AIR THORW: (Puñetazo Alto + Patada Baja)

- COMER HUMANOS: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Detrás, Arriba, Adelante, Abajo.

MOVIMIENTOS FINALES

- BRAIN-BAS FINISHING MOVE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Abajo, Detrás, Arriba, Adelante, Abajo.

- TO-DA-MOON FINISHING MOVE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba.

CHAOS

ATAQUES ESPECIALES

- FART OF FURY: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Abajo, Adelante, Arriba, Detrás.

- FAST POWER PUKE: (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Arriba, Adelante.

- SLOW POWER PUKE: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Arriba, Adelante.

- GROUND SHAKER: (Puñetazo Alto + Patada Baja), Detrás, Arriba-Detrás, Abajo-Detrás.

- GRAB-N-THROW: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Adelante, Detrás.

- FLYING BUTT SLAM: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante, Arriba, Abajo-Adelante.

- BATTERING RAM: (Patada Alta + Patada Baja), Adelante, Detrás, Adelante.

- COMER HUMANOS: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás, Arriba.

MOVIMIENTOS FINALES

- NUMBER ONE FINISHING MOVE: (Patada Alta + Patada Baja), Abajo, (Continúa presionando Patada Alta + Patada Baja y añade Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante, Detrás, Adelante.

- CANNONBALL FINISHING MOVE: (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante, Arriba, Abajo-Adelante.







DIABLO

ATAQUES ESPECIALES

- **TORCH:** (Patada Alta + Patada Baja), Arriba, Arriba-Adelante, Adelante.
- **HOT FOOT:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás-Arriba, Abajo-Adelante.
- **FIREBALLS:**
  FAST FIREBALL: (Patada Alta + Patada Baja), Abajo, Adelante.
  SLOW FIREBALL: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante.
- **MEGA LUNCHE:** (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Abajo, Arriba.
- **INFERNO FLAS:** (Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Arriba.
- **THE PULVERIZER:** (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Arriba, Adelante, Abajo.
- **COMER HUMANOS:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Arriba, Abajo.



MOVIMIENTOS FINALES

- **INCINERATOR FINISHING MOVE:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Arriba-Detrás, Abajo, Abajo-Adelante.
- **FIREBALL FINISHING MOVE:** (Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Adelante, Adelante, Adelante, Adelante, Adelante.



TALON





ATAQUES ESPECIALES

- **THE SLASHE:** (Patada Alta + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante.
- **BRAIN BASHER:** (Puñetazo Alto + Patada Baja), Detrás, Detrás-Arriba, Arriba, Arriba-Adelante, Adelante.
- **JUGULAR BITE:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante.
- **FACE RIPPER:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante.
- **POUNCE AND FLIP:** (Puñetazo Alto + Patada Baja), Adelante, Abajo, Abajo-Adelante.
- **FRANTIC FURY:** (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante.
- **RUN FORWARD OR BACKWARD:** (Patada Alta + Patada Baja), Adelante, Detrás.
- **COMER HUMANOS:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás.

MOVIMIENTOS FINALES

- **HEART-WRENCHING FINISHING MOVE:** (Patada Alta + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás, Arriba, Abajo.
- **SHREDDING FINISHING MOVE:** (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Adelante, Abajo, Detrás, Arriba, Adelante.

SAURON



ATAQUES ESPECIALES

- **PRIMAL SCREAM:** (Patada Alta + Patada Baja), Abajo, Arriba.
- **LEAPING BONE BASH:** (Puñetazo Alto + Patada Baja), Abajo, Arriba, Abajo.
- **STUN ROAD:** (Patada Alta + Patada Baja), Detrás, Adelante.
- **EARTHQUAKE STOMP:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Arriba, Abajo.
- **NECK THORW:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Adelante, Detrás.
- **AIR THROW:** Uno de los fáciles.(Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo).
- **CRANIUM CRUSHER:** (Patada Alta + Puñetazo Bajo), Abajo, Arriba.
- **COMER HUMANOS:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Abajo, Arriba.

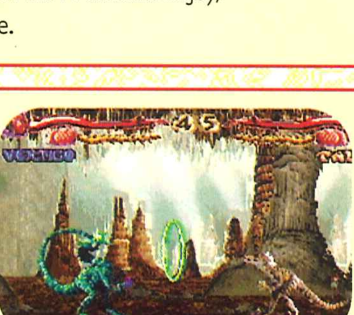


MOVIMIENTOS FINALES

- **FLES-EATING FINISHING MOVE:** (Patada Alta + Patada Baja), Abajo, Abajo, (Continua pulsando Patada Alta + Patada Baja y añade Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Arriba, Arriba.
- **CARNAGE FINISHING MOVE:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Detrás, Adelante, Detrás, Adelante, Detrás.

VERTIGO









ATAQUES ESPECIALES

- **VENOM SPIT:**
  FAST VENOM SPIT: (Patada Alta + Patada Baja), Adelante, Adelante.
  SLOW VENOM SPIT: (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Adelante, Adelante.
- **COME SLITHER (ANKLE DRAG):** (Patada Alta + Patada Baja), Detrás, Detrás.
- **SCORPION STING:** (Puñetazo Alto + Patada Baja), Adelante, Adelante.
- **VOODOO SPELL:** (Puñetazo Alto + Patada Baja), Detrás, Detrás.
- **TELEPORT:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Abajo, Abajo.
- **COMER HUMANOS:** (Patada Alta + Puñetazo Alto + Patada Baja + Puñetazo Bajo), Abajo, Adelante, Arriba.

MOVIMIENTOS FINALES

- **PETRIFY FINSHING MOVE:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Detrás, Detrás, (Continúa presionando Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo y añade Patada Alta + Patada Baja), Adelante, Adelante.
- **SHRINK-AND-EAT FINSHING MOVE:** (Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo), Detrás, Detrás, Detrás, (Continúa pulsando Puñetazo Alto + Puñetazo Bajo y añade Patada Alta + Patada Baja), Abajo, Arriba.



Robotica

DEADALUS
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

SEGA SATURN

-Todo por casi nada:

Esto es lo bueno de los trucos: la mayoría de las veces te ofrecen todo a cambio de pulsar unos cuántos botones.

En el curso del juego pulsa en el primer pad los botones L y R y, sin soltarlos, coge el segundo pad y pulsa el botón que prefieras según esta lista:

A= Escudo al 100%
B= Recargar la energía.
C= 999 municiones
X= Mejores armas.
Y= Todas las llaves.
Z= Mapa
START= Siguiente niivel.



Air Combat

PLAYSTATION

-Jugar a un antiguo juego de Namco:

Antes de que aparezca la pantalla de carga de juego (fondo negro), mantén pulsadoss los botones R1 + CIRCULO. La pantalla cambiará. Continúa pulsando los mismos botones y rota el mando direccional en el sentido contrario a las agujas del rejoj. Si todo sale bien podrás jugar a uno de los juegos más divertidos de Namco.

Separation Anxiety

SUPER NINTENDO

- Passwords:

¿Cómo que los passwords no sirven para nada? A más de uno os hemos ayudado con alguno de nuestros passwords. No es que sean los más intereantes, pero en la mayor parte de los casos es lo que más nos ayuda.

Niivel 1	DCCPMH
Nivel 2	MDRKJP
Nivel 3	STSPPC
Niivel 4	MRRYPN





Super Skidmarks

MEGA DRIVE

-Super códigos:

Seguro que nunca se te ha ocurrido cambiar de nombre; pues ya es hora de que lo vayas pensando, sobre todo si el cambio es tan fructífero como este. Introduce como nombre:

SAVAGE	Motor turbo
MOOMOO	Como una vaca
KRAZED	Coche de Fórmula 1
SHADOW	Imagínatelo





Si aún no estás contento con esto, aquí te ofrecemos unos passwords que no puedes desperdiciar:

SPRINTER	Acceso a Pro League
CHOCMILK	Acceso a Bovine Warrior
GUARDIAN	Acceso a Acid Grand Prix
SPACEMAN	Saltos más ligeros

The Great Circus Mistery

SUPER NINTENDO

-Passwords, passwords y más passwords:

Nivel 2	PLUTO-DONALD-MICKEY-GOOFY
Nivel 3	GGOFY-DONALD-MICKEY-MINNIE
Nivel 4	DONALD-GOOFY-PLUTO-MICKEY
Nivel 5	MINNIE-MICKEY-DONALD-GOOFY
Nivel 6	MICKEY-GOOFY-DONALD-MINNIE





Weaponlord

SUPER NINTENDO

-Zarak:

Es lo que siempre habías querido: jugar como Zarak, pero solo lo harás si te encuentras en el modo Story. Entra en la opción "passwords" y pulsa AYA YBB BYA AAY YBY AAA.



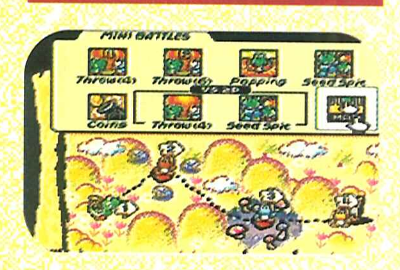
Clockwork Knight 2

SEGA SATURN

-Empieza en el nivel que prefieras:

Siempre se dice que para hacer algo bien hay que empezar a hacerlo por el principio, pero no siempre es así. Si opinas esto toma nota. En la pantalla del título pulsa DCHA., ARRIBA, IZQ., ARRIBA, DCHA., ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQ., ARRIBA, IZQ., ARRIBA; y utliza el mando direcional para comenzar por donde más te guste.

Yoshi's Island



SUPER NINTENDO

-Bonus para dos:

Prueba a situarte en los bonus y presiona SELECT mientras pulsas X, X, Y, B y A cuando acabes cualquier fase con el 100% en todos sus niveles. Bonus sin más para dos jugadores.

NUEVO SALÓN EN VALENCIA

SEGA INAUGURA SU SEGUNDO CENTRO DE ENTRETENIMIENTO FAMILIAR



En este nuevo salón de Sega podréis encontrar las últimas novedades de la compañía japonesa: «Sega Rally», «Daytona USA», «Indy 500», «Virtua Striker» y muy pronto «Manx TT». Todo perfectamente distribuido por géneros y con grandes espacios para moveros cómodamente por todo el salón.

Sólo dos meses después de abrir su primer salón en Madrid, **Sega España** inauguró el pasado 21 de Diciembre su segundo centro de entretenimiento familiar, situado en el número 6 de la calle Joaquín Costa, en **Valencia.**

Según la propia **Sega** este nuevo centro presenta aspectos muy novedosos tanto en su equipamiento como en su concepción ambiental. En esta ocasión **Sega** ha encontrado un socio en la compañía valenciana **Lasermania S.L.**, una sociedad con gran experiencia en el sector del entretenimiento. Entre ambas han completado un espectacular salón de 1.500 metros cuadrados con 174 puestos de juego, que incluyen máquinas de última generación, realidad virtual, aparatos de simulación y juegos deportivos e infantiles. En **Europa** existen aproximadamente 20 centros de este tipo y el recién inaugurado en **Valencia**, llamado **Cánovas Center Sega Park**, puede ser considerado como uno de los más innovadores y completos del continente.

Sega y **Lasermania** han invertido más de 600 millones de pesetas en este proyecto e incluso han recurrido a firmas del prestigio de **Global International**, -artífice de realizaciones tan importantes como **Port Ventura** o el parque del **Tibidabo-**, para ocuparse del diseño del salón.

En **Cánovas Center** también se encuentran otras zonas a disposición de los visitantes, como una hamburguesería o una tienda de productos exclusivos de **Sega**, en la que se pueden adquirir las consolas y videojuegos domésticos de esta compañía, así como otro tipo de artículos de promoción que incluyen prendas de ropa, perfumes y otros objetos de regalo.

De esta forma, **Valencia** se coloca a la altura de las ciudades con más tradición en el sector arcade, **Madrid** y **Barcelona.**

COMIENZAN LAS FERIAS ARCADE EN EUROPA

Con el inicio del 96 empiezan a celebrarse en diversas ciudades europeas las ferias dedicadas a exponer las últimas novedades en el sector arcade. La más importante de este mes de Enero, el **ATEI Show**, se está celebrando durante los días 23, 24 y 25 en **Londres**. Este evento está considerado como uno de los más importantes del año y a la edición anterior asistieron 14.000 visitantes de 95 países. Allí se están presentando los últimos lanzamientos de las compañías más notables y al mismo tiempo se darán a conocer las aperturas de los nuevos parques y centros de entretenimiento en Europa.

También en esas fechas Alemania está acogiendo otros dos eventos similares, el **Interschau 96** en **Munich** y el **IMA 96** en **Frankfurt**. Sin duda, toda una demostración de la importancia de este sector en el área del entretenimiento.

NOVEDAD EN JAPÓN

VIRTUAL - ON

ROBOTS EN PIE DE GUERRA





El departamento **AM#3** parece encontrarse en estado de gracia. Todavía no ha llegado a nuestros salones esa maravilla llamada **«Manx TT»** y ya tienen en **Japón** otro título sensacional.

Se trata de **«Virtual On»**, un juego que fue presentado en la pasada feria **AMOA** en Tokyo y que por fin ha sido lanzado este mes de Enero en los salones japoneses. **Sega** se ha inclinado esta vez por un sucesor de los clásicos **«Battletech»** o **«Cyber Sled»**, es decir, un torneo que enfrenta en un escenario similar a un circo romano a dos robots cortados por el más puro estilo japonés. El productor del juego, **Juro Watari**, que comenzó a trabajar en este proyecto en 1994, decidió basar su programación en tres parámetros: velocidad, 3-D y combate.

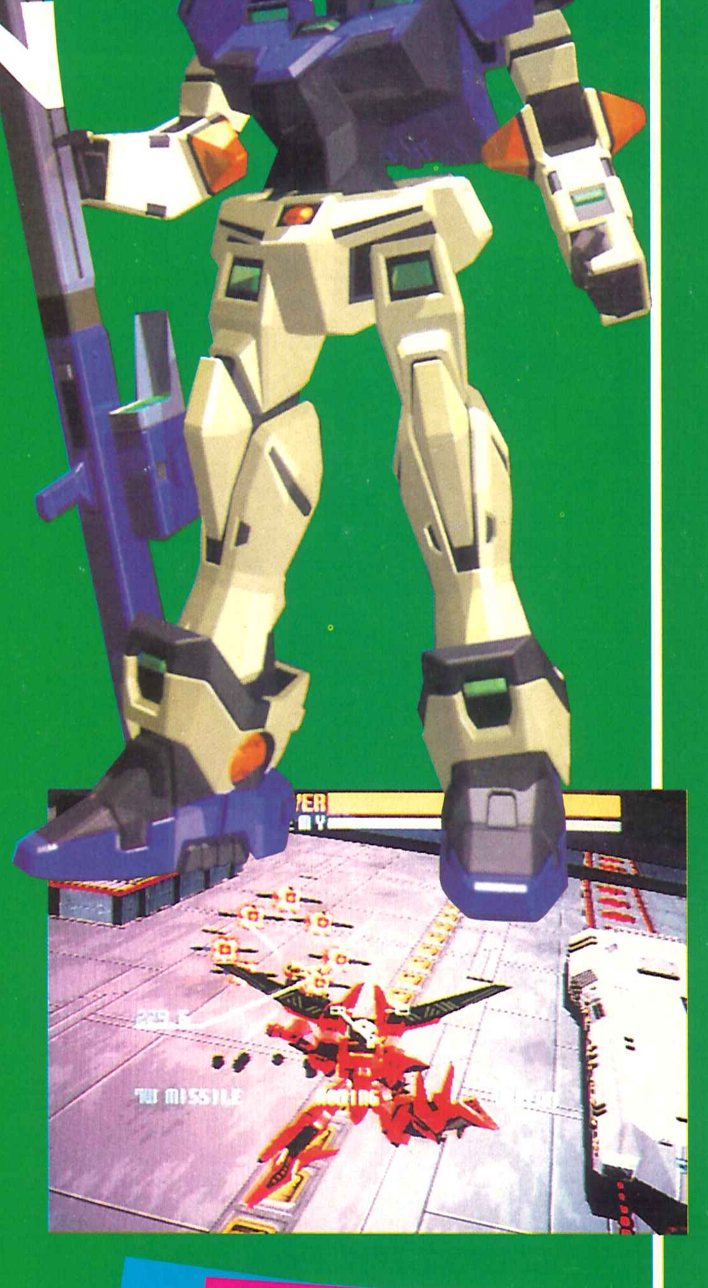
Sega ha contado esta vez con ayuda exterior, ya que el famoso ilustrador **Katoki Hajime** -creador de la serie de TV, **Gundam**-, se ha encargado de realizar el diseño de todos los robots.

El juego cuenta con ocho personajes a elegir,a quienes se les unen dos jefes finales para el valiente que consiga llegar al final del juego.

Una de las grandes bazas de «Virtual On» es la animación de los robots, que son capaces de volar y desplazarse a altas velocidades, consiguiendo que el juego destile una acción desenfrenada. Para alcanzar tal nivel de calidad en el movimiento **AM#3** ha recurrido a las herramientas de **Softimage** (el mismo software que **Sega** proporciona a los programadores de **Saturn**)

Según los propios realizadores del juego, el apartado más difícil en la programación fue recrear con la mayor exactitud posible el impacto de los proyectiles que son lanzados por los robots. Para ello, dedicaron mucho tiempo a observar vídeos y otros documentos con el fin de alcanzar un nivel de realismo total.

Según nos ha confirmado **Amusetec**, las primeras unidades de este juego podrían llegar a España entre Febrero y Marzo.



HOBBY RECOMIENDA...

- «Manx TT» es desde hace tiempo el juego más esperado, pero en los salones ya está otro título "motero" que merece la pena que probéis. Se llama «Cyber Cycles» y es de Namco. Para ir abriendo boca.

-Si os encontráis frustrados con las andanzas de vuestro equipo de fútbol (sobre todo si sois del Madrid, del Barça o del Dépor) iros al salón más cercano y deleitaros con «Virtua Striker». Eso sí que es fútbol de alta escuela.

LOS + BUSCA2

1. MANX TT.

Bueno, ya podéis dejar de preocuparos. Según hemos sabido, el juego puede llegar a España a finales de Enero o a principios de Febrero. A lo mejor en el próximo número lo encontráis en estas páginas.

2. KILLER INSTINCT 2.

A la vista de la tardanza de «VF 3», Nintendo le ha robado la cartera a Sega y esta segunda parte llegará a principios de Marzo. Se la espera con impaciencia.

3. VIRTUA FIGHTER 3.

Sigue sin haber noticias concretas a cerca de esta esperada tercera parte. Tal vez en la próxima feria de Tokyo en febrero (el AOU Show), empiecen a llegar datos concretos de este título.

NOVEDAD EN ESPAÑA

ULTIMATE MORTAL K

¿CREÉIS CONOCER EL VERDADERO SIGNIFICADO DE LA PALABRA DOLOR?

Midway sigue explotando su gallina de los huevos de oro. Y con toda la razón, porque cuenta con el incondicional apoyo de un público mayoritario que responde con devoción a cada nueva secuela de la serie.

Al igual que sucedió con los anteriores **«Mortal Kombat»**, -con versiones a las que se añadían dígitos similares a los de los programas informáticos (1.1, 2.1, etc...)-, **Midway** se ha sacado de la manga este **«Ultimate Mortal Kombat 3»**, que, ahora sí, presenta un repertorio de novedades inusual, que casi podrían convertirlo en la cuarta parte de la serie. Y es que **Midway** ha incluido en este juego nuevas opciones, más personajes, diferentes escenarios y un montón de innovaciones. No es extraño por tanto que la máquina esté causando furor allá donde va.

Por todo ello, hay que reconocer que **Midway** ha acertado de pleno mejorando y actualizando su «Mortal Kombat 3», de modo que conseguirá mantener su altísima popularidad hasta la llegada de la cuarta parte de la serie, seguramente en septiembre.

Pero es que, además, en nuestro país no ha podido llegar en mejor momento, cuando la película lleva poco tiempo en cartelera y está deleitando a los fanáticos de la serie. Así pues, preparaos para la nueva fiebre **«Mortal Kombat»**, un juego de lucha que cada vez se muestra más dispuesto a "destrozar" a todos y cada uno de sus rivales en el género.



Esta nueva versión de Mortal Kombat 3 proporciona nuevos alicientes a los fanáticos de la serie. Como véis, el aspecto del mueble apenas ha variado, pero el juego presenta un montón de sorpresas dignas de ver.

ALGUNAS CARAS CONOCIDAS ENTRE LOS NUEVOS INVITADOS.

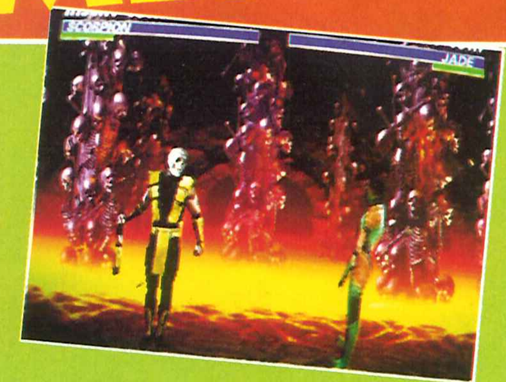


En esta nueva versión nos encontramos con nada menos que **22 luchadores a elegir**, es decir, siete más que en el **«Mortal Kombat 3»** original. La mayor parte de estos siete "intrusos" no son nuevos en el torneo. Por ejemplo, regresa **Reptil**, de nuevo al servicio del emperador Shao Khan, la princesa **Kitana**, que ha conseguido abandonar las tierras prohibidas, su malvado doble **Mileena** y los legendarios **Sub-Zero** y **Scorpion**, ambos con el aspecto original con el que se presentaron en la primera entrega.

Entre los nuevos invitados, se encuentra **Ermac 2**, otro clónico de **Scorpion, Sub-Zero**, -aunque éste con su indumentaria de color rojo- y **Jade**, una nueva enemiga de la princesa Kitana, creada a su imagen y semejanza. Tres de estos siete personajes, **Ermac 2, Mileena** y **Sub Zero**, aparecen en la pantalla de selección de personajes como luchadores secretos, aunque pueden ser elegidos en cualquier momento.

Con estas siete incorporaciones, Ultimate Mortal Kombat 3 se convierte en la versión que más y mejores luchadores ofrece.

OMBAT 3



NUEVOS ESCENARIOS PARA EL COMBATE.

Con la llegada de nuevos luchadores al torneo, no podían faltar nuevos escenarios en los que decidir el futuro de la humanidad. Aquí tenéis tres de ellos: **The Hidden Portal 2**, un espectacular decorado propiedad de Ermac 2; **The Hell**, el mismísimo infierno adornado con los cráneos de los desgraciados que han ido a para a él, y **The Cavern**, un tenebroso lugar situado bajo la superficie. Además también se presentan **The Waterfront** y **The Desert**, en el que se puede ver a Cyrax enterrado en la arena.





MAS OPCIONES.

El juego cuenta ahora con cuatro niveles de dificultad a elegir: uno para principiantes, otro intermedio y dos para expertos. La fuerza y resistencia de los luchadores en cada uno de ellos es diferente, así como el número de luchadores que hay que derrotar. En los dos niveles difíciles, la diferencia reside en el final de cada uno. Por otro lado, ahora es posible organizar combates de dos contra dos, o incluso cuatro contra cuatro, aunque no simultáneamente, sino a modo de torneo.



TOP 10 ARCADE

1. ALPINE RACER - NAMCO

Namco ha dado en el clavo con este juego. Después de un mes desde su estreno sigue encandilando a la mayor parte del público que se acerca por los salones. Es sin duda el mayor éxito de los últimos meses.

2. VIRTUA STRIKER - SEGA

El juego de fútbol más espectacular de la historia recupera la segunda posición, que sería la primera de no ser por su rival deportivo de Namco. Aun así, es uno de los más preferidos por los jugadores.

3. SEGA RALLY - SEGA

Este título seguirá en las primeras posiciones por muchos meses. Su inigualable calidad le mantienen en lo más alto de nuestra lista a pesar de contar con un buen número de rivales en su modalidad.

4. VIRTUA COP 2 - SEGA

El nuevo juego de disparos de Sega ya está entre los mejores, y eso que hace poco más de un mes que llegó a España. Parece que las novedades de esta segunda parte han convencido a los jugadores.

5. R-360 - SEGA

A pesar de sus oscilaciones, no hay quien baje a este sensacional simulador de las cinco primeras posiciones. Es toda una garantía para el salón que cuente con él.

6. VENTURER S2 - TT & SIMULATIONS

Para tratarse de una opción diferente, no se le está dando nada mal. Este juego convence a todos aquellos que simplemente buscan pasar un buen rato sin necesidad de mover un dedo.

7. ULTIMATE M. KOMBAT 3 -MIDWAY

Sin duda, la entrada del mes. Esta nueva versión de «Mortal Kombat» está entusiasmando a los fans de la serie y de la lucha en general. El estreno de la película le ha venido al pelo.

8. DAYTONA USA - SEGA

Aunque se trata del juego más veterano de los 10, no hay quién le saque de la lista por más novedades que aparezcan. El que inventó la «Daytonamanía» acertó de pleno.

9. VIRTUA FORMULA - SEGA

Otro ilustre que se mantiene entre los mejores pese a llevar muchísimos meses en nuestro país. Pero es que su aspecto tan espectacular convence a cualquiera.

10. INDY 500 - SEGA

Otra agradable novedad. Este título tardó en llegar a nuestro país, pero parece que ha entrado con buen pie. Y eso que hay juegos de coches para dar y tomar.

Y ADEMÁS...

«Virtua Fighter 2» mantiene a un buen número de fieles, a pesar del empuje de otros rivales como «Fighting Vipers» o «Killer Instinct». Otro que sigue gustando es el rockero «Revolution X» y tampoco pierden comba las motos de Namco en su «Cyber Cycles».

HOBBY CONSOLAS

LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

TERMINATOR 2

WRESTLING

¡PON TU CONSOLA A 200 POR HORA!

SUPER KICK OFF FRENTE A TODOS

¡Astérix está aquí!

LEON

La familia Addams

OLYMPIC GOLD

SUPER MARIO WORLD

Taz-Mania

CHUCK ROCK

KRUSTY'S Super Fun House

STREET FIGHTER II

World of Illusion

THUNDER FORCE IV

STREETS OF RAGE II

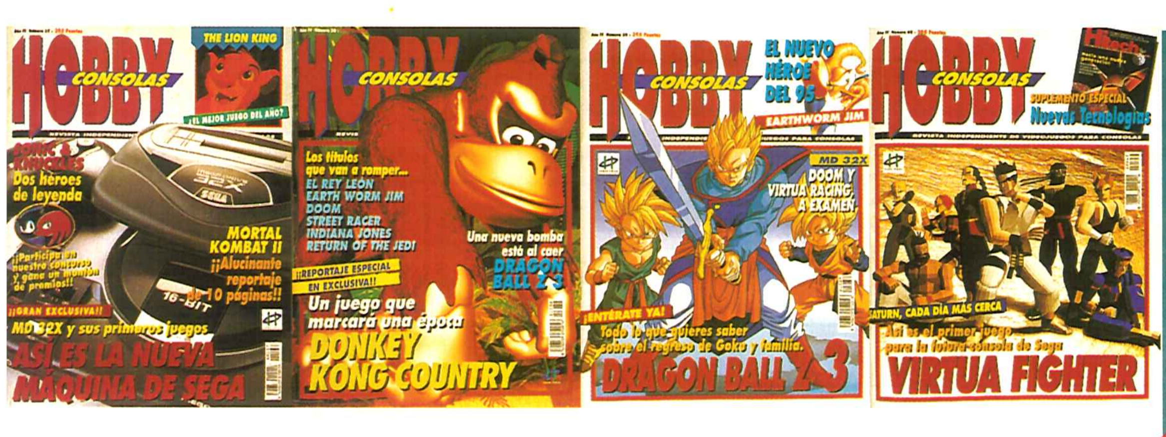
DRAGON BALL

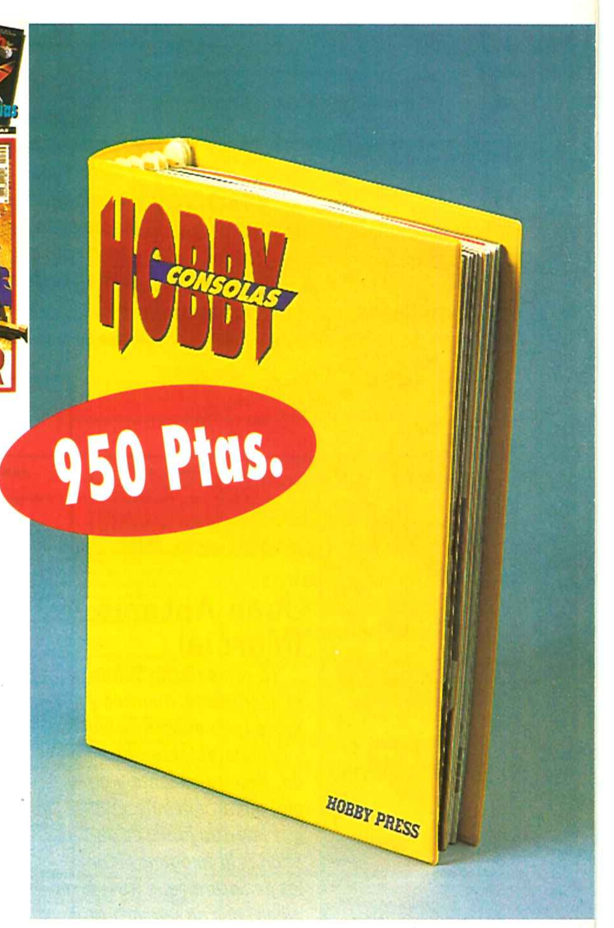
No te quedes atrás





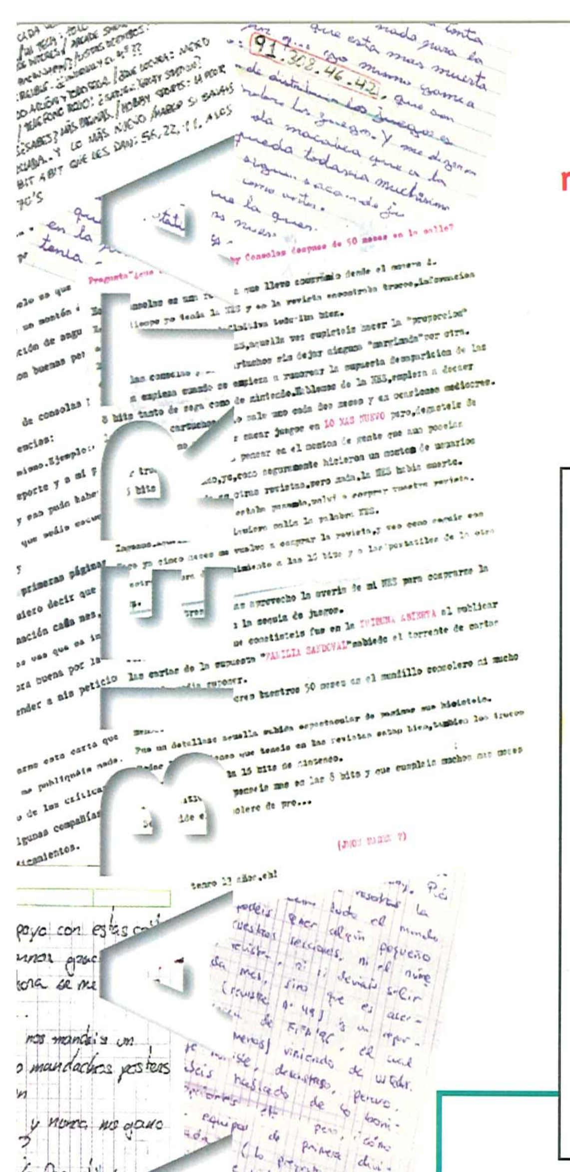
Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

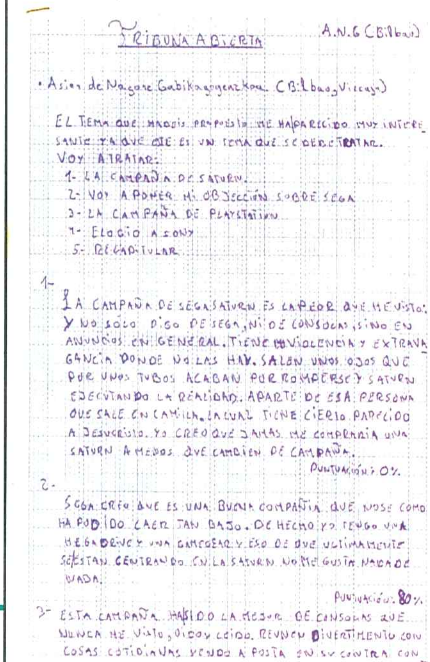
Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.



TRIBUNA ABIERTA

El tema que os propusimos el mes pasado trataba sobre las campañas de TV realizadas las pasadas Navidades por Sega y Sony. Una vez más nos habéis puesto de manifiesto que contamos con los lectores con los gustos más diversos del mundo y si los responsables de estos spots tienen que sacar de estas opiniones alguna conclusión, lo llevan claro.

Tema para el próximo número: ¿Están respondiendo las nuevas consolas a las expectativas que habían creado?



TRIBUNA ABIERTA A.N.G (Bilbao)

· Asier de Nagore Gabikagogeazkoa. (Bilbao, Vizcaya)

EL TEMA QUE HABÉIS PROPUESTO ME HA PARECIDO MUY INTERESANTE YA QUE ESTE ES UN TEMA QUE SE DEBE TRATAR.
VOY A TRATAR:
1- LA CAMPAÑA DE SATURN.
2- VOY A PONER MI OBJECCIÓN SOBRE SEGA
3- LA CAMPAÑA DE PLAYSTATION
4- ELOGIO A SONY
5- RECAPITULAR

1-
LA CAMPAÑA DE SEGASATURN ES LA PEOR QUE HE VISTO. Y NO SÓLO DIGO DE SEGA, NI DE CONSOLAS, SINO EN ANUNCIOS EN GENERAL. TIENE VIOLENCIA Y EXTRAVAGANCIA DONDE NO LAS HAY. SALEN UNOS OJOS QUE POR UNOS TUBOS ACABAN POR ROMPERSE Y SATURN EJECUTANDO LA REALIDAD. APARTE DE ESA PERSONA QUE SALE EN CAMILLA, LA CUAL TIENE CIERTO PARECIDO A DESUCRISTO. YO CREO QUE JAMÁS ME COMPRARÍA UNA SATURN A MENOS QUE CAMBIEN DE CAMPAÑA.
PUNTUACIÓN: 0%.

2-
SEGA CREO QUE ES UNA BUENA COMPAÑÍA QUE NO SÉ COMO HA PODIDO CAER TAN BAJO. DE HECHO YO TENGO UNA MEGADRIVE Y UNA GAMEGEAR Y ESO DE QUE ULTIMAMENTE SE ESTAN CENTRANDO EN LA SATURN NO ME GUSTA NADA DE NADA.
PUNTUACIÓN: 80%.

3- ESTA CAMPAÑA HA SIDO LA MEJOR DE CONSOLAS QUE NUNCA HE VISTO, OIDO Y LEIDO. REUNEN DIVERTIMENTO CON COSAS COTIDIANAS YENDO A POSTA EN SU CONTRA CON ⇒

A.N.G. (Bilbao)

"... La campaña de SegaSaturn es la peor que he visto. Tiene violencia y extravagancia donde no las hay. La de PlayStation me parece la mejor campaña que he visto. Reúne divertimento con cosas cotidianas, yendo aposta en su contra. Es genial"

TRIBUNA ABIERTA: ¿Qué os han parecido las campañas de TV de PlayStation y SegaSaturn?

La publicidad de SegaSaturn y PlayStation me gusta en el sentido artístico; no se si me he explicado bién, me refiero en los actores, o los efectos especiales. La publicidad que muestran, lo hacen enseñando menos las pantallas del juego y mostrando mas en estos casos "un señor que habla el español como mi primo"Paco el americano" que se opone a su producto" y "un adolescente subido en un coche que posteriormente se le saltarán los ojos y volcará con su coche". En conclusión a mi me gusta, pero deberian quizá mostrar mas pantallas y sonido, que unos actores combinados con efectos especiales. Otro caso que tiene que ver con estos, es el del anunncio del "Killer Instinct" de Super N.E.S. que muestran pantallas del juego de Super, pero muestran las imágenes de animación de la recreativa y por ejemplo se creen que esas imágenes son de Super. Esto lo menciono porque hay gente que no lee las revistas de consolas y al verlo pues deciden comprárselo y luego pasa lo que pasa.

En conclusión es desde el punto de vista artistico y creativo muy bueno, pero deberian esforzarse y mostrar un poquitín mas de ese Daytona U.S.A. o de ese Wipeout.
El que no esté de acuerdo con mis ideas, le comunico que existe el contrapunto, al igual que el que esté a favor.

Nota a H.C.

Poner esto en vez de mi nombre de camuflaje y la ciudad (por si me linchan): Freddie Mercury
1º C, Calderon de la Barca
Madrid.

Freddie Mercury (Madrid)

"... Desde el punto de vista artístico y creativo, muy bueno, pero deberían esforzarse y mostrar un poquitín más de ese «Daytona USA» o ese «Wipeout»."

¿Que os han parecido las campañas de T.V. de PlayStation y SegaSaturn?
Totalmente penosas. Además de llamar a la violencia, los que vemos esos anuncios no nos enteramos de como es esa consola por una sencilla razón: se pasan más tiempo alardeando de lo buenos y perfectos que son que explicando el porqué.
Podrán llamar la atención a las personas con más ojos que mente, pero creo que ya somos lo suficiente mayorcitos para decidir de qué hay que hacer caso y de que hay de pasar.

Héctor. 14 años. Barcelona

Héctor (Barcelona)

Totalmente penosas. Además de llamar a la violencia, los que vimos esos anuncios no nos enteramos de cómo es esa consola. (...) Podrán llamar la atención a las personas con más ojos que mente (...).

Juan Antonio 15 años Murcia

<TRIBUN A BIERTA>

MURCIA 29.12.95 (Feliz año nuevo!)

¿Que os han parecido las campañas de TV de Saturn y Playstation?
Diré mi crítica sobre SATURN.
La campaña es deprimente, aburrida, y sobre todo desagradable y completamente absurda.
El anuncio de Saturn en la [illegible]
y no hablo por hablar:
[illegible]

Juan Antonio (Murcia)

"La campaña de Saturn es deprimente, aburrida y sobre todo desagradable y completamente absurda. Resulta violenta y de mal gusto. Además, creo que hay otra forma de publicitar la imágenes reales de Saturn (que no las niego) que no sea sacarte los ojos precisamente. La solución es mostrar imágenes"

Jon y Javier Alonso (Bilbao)

"... Algunos de estos anuncios nos parecen en varios casos irónicos y alucinados. Nos parece que Sony y Sega están utilizando una publicidad "barata" para anunciar dos consolas caras".

JON Y JAVIER ALONSO
BILBAO (VIZKAIA)

TRIBUNA ABIERTA

Hola amigos de Hobby Consolas:
Sobre el tema de qué nos han parecido las campañas de TV de PlayStation y SegaSaturn queríamos comentaros que nos parece lógico que Sega y Sony quieran anunciar sus respectivas consolas, anteriormente citadas, a los millones de jugones. Pero en lo que no estamos tan deacuerdo es de que algunos de estos anuncios sean en varios casos ilógicos y alucinados.
Por ejemplo:
Sony, para nuestro entender, nos quiere decir que los que juegan a PlayStation son monos, cosa que no creo que sea cierta.
Tampoco vemos acertado que para anunciar el Destruction Derby salga un presentador, que más parece un payaso, pro ofendiendose del juego; no creo que sea para tanto.
En el caso de Sega no sabemos que tienen que ver dos ojos que se prolongan por dos tubos en el anuncio de SegaSaturn; igual es el remedio contra la miopía.
En resumen, nos parece que Sony y Sega están utilizando una publicidad "barata" para anunciar dos consolas caras.
Se despiden:

Jon y Javier Alonso

Mr Farrot
(Barcelona)

TRIBUNA ABIERTA

Tema: ¿Que hos han parecido las campañas de TV de PLAYSTATION y SEGA SATURN?

Sinceramente, nada del otro mundo, es penoso ver como te comparan con unos primates gilipollas después de haber jugado a PLAYSTATION. ¿Que se creen? ¿Que así venderan más? ¿Se creen acaso que nosotros nos "convertiremos" en monos por jugar a una simple máquina? Espero que no hagan más anuncios como ese, ha sido un fracaso, y eso que la consola es buena.

Respecto al anuncio de SEGA SATURN, ese ya me parece más aceptable, incluso podia ser mas largo, creo que SEGA lo ha hecho mejor que SONY. Si yo tuviera que elegir una consola de esas dos por sus anuncios elegiria SEGA SATURN (Grave error)

¡¡¡Saludos a todos los de H C!!!

Atentamente.
Mr Farrot





Mr Farrot (Barcelona)

"Sinceramente, nada del otro mundo. Es penoso ver cómo te comparan con unos primates después de haber jugado a PlayStation. Respecto al anuncio de Saturn me parece más aceptable, Creo que Sega lo ha hecho mejor que Sony".

TRIBUNA ABIERTA

Tema: ¿Que os han parecidos las campañas de TV de PlayStation y SegaSaturn?

Para empezar aclarar una cosa yo tengo una Super Nintendo y por lo tanto apoyo a Nintendo y odio a Sega pero en esta carta voy a ser justo. Comenzando por el anuncio de Playstation no es que sea muy espectacular que digamos pero es divertido que es para lo que sirve la Playstation, para divertir y no se mete indirectamente con otras compañias como otros... Pero he de reconocer que Sega por mucho que me pese ha echo un anuncio espectacular, que mola y agresivo que es la premisa de Sega y ademas es lo que engancha a los que se quieren comprar una consola pero no saben cual elegir. A pesar de que me guste mucho el anuncio de Sega nunca me compraria una Saturn porque odio a Sega, asi que digo, ¡Nintenderos, no os dejeis engañar y no compreis la Saturn, compraros la Ultra 64 aunque tengais que esperar un poco, o compraos la Playstation, pero nunca la Saturn!

P.D= A la mierda Sega, a la mierda Paco Pastor. ¡Viva Nintendo!

BYE, BYE

Hondarribia (Guipuzcoa)
29.12.95
KET

Hola colegas:

Soy un auténtico fanático de la gran N y aún más del gran proyecto del 96, en el que está incluida la ULTRA 64. Con esto os quiero decir que a pesar de tener que hacer un comentario a cerca de la competencia, no tiene porque ser en absoluto malo, pero con esto tampoco digo que lo deba de ser bueno. También, me gustaria ser sincero y reconocer que todas las campañas de Nintendo no han sido [illegible] buenas pero, a la vez los amantes de Sega tendrías que reconocer que tampoco lo han sido las suyas.

Ahora bien, contestando a la pregunta y hablando de la campaña actual.

- En relación con la Saturn me gustaria decir que sus anuncios no han sido mas que mucho ruido y pocas nueces. Debido a que han metido un montón de imagenes en video y no se han centrado en absoluto para nada en lo que a los colegas nos gusta, que son gráficos puros y duros.

- Hablando de la campaña de Play Station me gustaria decir que no ha sido nada buena. Primero porque ha ofrecido unos anuncios muy breves y poco llamativos (lo que interesa es dejar al consumidor 'anonadado') sin tener en cuenta la tonteria de anuncio.
Y además tengo que hacer incapie en la simpleza del anuncio.

Consejo → Los anuncios deben ser espectaculares, originales y con unos datos muy concretos.

P.D.: Espero que tengais en cuenta el gran anuncio que está preparando Nintendo para la Ultra 64 o si no fijaros los anuncios de la Super.

KET

Ket (Hondarribia)

"En relación con Saturn, sus anuncios no han sido más que mucho ruido y pocas nueces. Han metido muchas imágenes de video y no se han centrado en lo que nos gusta que son los gráficos puros y duros. Hablando de PlayStation, me gustaría decir que no ha sido nada buena.. Ha ofrecido anuncios breves y poco llamativos de gran simpleza"

TRIBUNA ABIERTA.

Tema: ¿Que os han parecido las campañas de TV de PlayStation y Sega Saturn

La verdad es que ambas estan bien, cada una con su estilo y como siempre Sega lo ha hecho algo fuertecillo, claro para llamar mas la atencion. Cada una tiene su "slogan": Sega Saturn: Peligrosamente real (un poco triste pero llamativo), y PlayStation: No subestimes el poder de PlayStation (este me gusta mas), aunque aun eso he de añadir que ambas campañas son un poco vulgares y mas la de Sega que nos quiere llamar mucho la atencion utilizando publicidad muy parecida a la que ya a utilizado con otras de sus maquinas, exactamente Mega CD y MD 32 X y en todas [illegible] dice lo mismo: que si la maquina es muy potente y otras cuentas para luego olvidarse de ella. Aunque no creo que esto le ocurra a Sega Saturn.

En resumen: ¿Podrian ser un poco mas originales? Y en esto ya sabeis a quien me refiero.

P.D. Perdon por las faltas de ortografia. y felicito a Hobby Consolas por ser la mejor revista a lo que videojuegos se refiere.

Un seguidor [illegible] de ONIL (Alicante)

R.S.E. (La Coruña)

"... El anuncio de PlayStation no es que sea muy espectacular, pero es divertido que es para lo que sirve la PlayStation, para divertir. Pero he de reconocer que Sega ha hecho un anuncio espectacular y agresivo que es lo que engancha a los que se quieran comprar una consola y no sepan cuál elegir."

TRIBUNA ABIERTA

Tema ¿ Qué os han parecido las campañas de televisión de Playstation y Sega Saturn ?

Opino que, la publicidad sobre ambas consolas ha sido genial. Los dos anuncios de Playstation molaban "un huevo". El anuncio de la Playstation, en la que salían los monos, era súper gracioso y original y el del wipEout una pasada. El anuncio de la Saturn me ha parecido súper impactante, en una palabra: "flipante". Pero creo que ambas compañías, en sus campañas de televisión, deberían enseñar claramente el producto, e informar sobre este. Porque la verdad, los anuncios "molan" mucho, pero no he visto claramente ninguna pantalla de ningún juego, el aspecto de la consola, sus características, su precio, los juegos disponibles... y otros aspectos que me parecen más importantes que mostrar unas imágenes muy vistosas, porque si te piensas gastar 50.000 "pelas" en una consola querrás que te informen bien.

Bueno, esto es todo. Por favor, publicad mi carta, os estaré eternamente agradecido. Feliz Navidad a todos los que hacéis Hobby Consolas. Se despide

Nino "The Playstation man". Moraira (Alicante)

P.D : ¡¡¡ A ver si publicáis algún truco para el Tekken y para el wipEout, que ya es hora !!!

The PlayStation man (Morarira)

"Opino que la publicidad sobre ambas consolas ha sido genial. El anuncio de PlayStation en que salían los monos era súper gracioso y original y el de Wipeout una pasada. El de Saturn me ha parecido súper impactante, en una palabra: flipante. Pero creo que ambas compañías deberían mostrar claramente el producto. Los anuncios molan mucho, pero no he visto ningún juego, ni el aspecto de la consola, sus características, juegos disponibles..."

Un seguidor de Onil (Alicante)

"Ambas campañas están bien, cada una en su estilo y, como siempre, la de Sega algo fuertecilla. (...) He de añadir que las dos me han parecido un poco vulgares y más la de Sega que quiere llamar mucho la atención pero usando publicidades muy parecidas a las que ya había utilizado antes. En resumen: podrían ser un poco más originales".

TEMA: ¿QUE OS HAN PARECIDO LAS CAMPAÑAS DE T.V. DE PLAYSTATION Y SEGASATURN?

A MÍ LA CAMPAÑA DE TELEVISIÓN DE PLAYSTATION ME PARECE FENOMENAL Y ES SIN DUDA LA MEJOR QUE SE PUEDA VER AHORA.

SIN EMBARGO LA RIDÍCULA Y PATÉTICA CAMPAÑA DE TELEVISIÓN DE "SETA SATURN" ME PARECE DE LO MÁS RIDÍCULO Y VERGONZOSO QUE SE PUEDA VER, COMO SIEMPRE SEGA INTENTA COMER LA CABEZA A LOS COMPRADORES CON IMPRESIONANTES ESCENAS COMO LA DEL COCHE QUE SE ESTRELLA, PERO LUEGO SOLO HAY QUE VER LAS PATÉTICAS CONVERSIONES QUE HA HECHO DE SUS JUEGOS COMO VIRTUA FIGHTER JUEGO EN EL QUE PUEDES ELEGIR ENTRE DIVERSAS FORMAS GEOMÉTRICAS DE LAS CUALES SALEN DOS BRAZOS Y DOS PIERNAS, O DAYTONA U.S.A EL ÚNICO JUEGO EN EL QUE DESPUÉS DE TERMINAR LA CARRERA TODAVÍA SE ESTÁN FORMANDO LOS POLÍGONOS DE LOS FONDOS, O SEGA RALLY EN EL CUAL HAN CONSEGUIDO HACER EL RUIDO DEL MOTOR DEL COCHE METIENDO UNA MOSCA EN UNA CAJA DE CERILLAS, O VIRTUA COP JUEGO EN EL QUE MIENTRAS LOS ENEMIGOS SACAN SU PISTOLA PARA DISPARARTE TE DA TIEMPO HA IRTE AL BAR DE LA ESQUINA Y TOMARTE UN CAFE.

POR LO TANTO [illegible] QUE HA QUEDADO CLARO QUE SEGA ES LA COMPAÑÍA MÁS PATÉTICA, RIDÍCULA Y DESASTROSA QUE SE HAYA PODIDO VER EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

PAQUITO SANDOVAL
"EL ANTI-SEGA"

TEMA DEL MES: **¿Qué te han parecido las campañas de TV de PlayStation y SegaSaturn?**

Creo que no han estado mal. Los de PlayStation han sido de los anuncios más irónicos que recuerdo; y aunque no sea de TV, hay uno en la radio, en el que el personajillo ingles este entrevista a una señora que le acaba de comprar el aparatejo al niño, que es sencillamente desternillante. El de Sega era más fuerte, más en la linea dura que ha caracterizado a esta compañía últimamente (la calavera luego imitada por Nintendo en el spot de Killer Instint...), de todas formas gozaba de unos efectos visuales bastante buenos. Pero sin embargo quiero hacer constar dos puntos que me han llamado la atención, durante estas fiestas, referidos a este tema:

El primero depende directamente de las compañías: los anuncios son muy bonitos, sí, pero no hacen lo que en teoría deberían hacer: enseñar el producto. Tanto los anuncios de Sega como los de Sony sólo mostraban brevemente algún juego, por lo que no te podías hacer una idea de como son estos en realidad.

El segundo me parece más grave: a raíz del anuncio de SegaSaturn en el que el piloto acaba en la UVI tras jugar a un juego de carreras de coches: un crítico de televisión, J.Javier Esparza, como, supongo, no tendría otra cosa que hacer esa tarde, se puso a despotricar contra todo lo que le sonaba a videojuego, y le acabó echando la culpa a Sega de todas las catástrofes del mundo, menos de lo del Real Madrid este año, que, quieras que no, también es una catástrofe.

El sujeto éste venía a decir que el citado anuncio era una incitación a que todos los jóvenes nos pusiésemos, como locos, a volante de un coche y, vena suicida en ristre, nos la pegásemos contra una valla; vamos como si fuéramos gilipollas o algo por el estilo. Supongo que sus gigantescos prejuicios y su retrógrada forma de pensar le impedirán ver que, aunque nos gusten los videojuegos, aún tenemos sentido común.

Unámonos todos los consoleros para decirle a este crítico inigualable (eso espero, me horroriza pensar que haya más como él sueltos por este mundo) que ya está bien eso de echarle la culpa de los problemas de la sociedad a los videojuegos, ya que eso es, ni más ni menos, terror a lo desconocido.

Bueno, pues con esto me despido:

Hasta la próxima



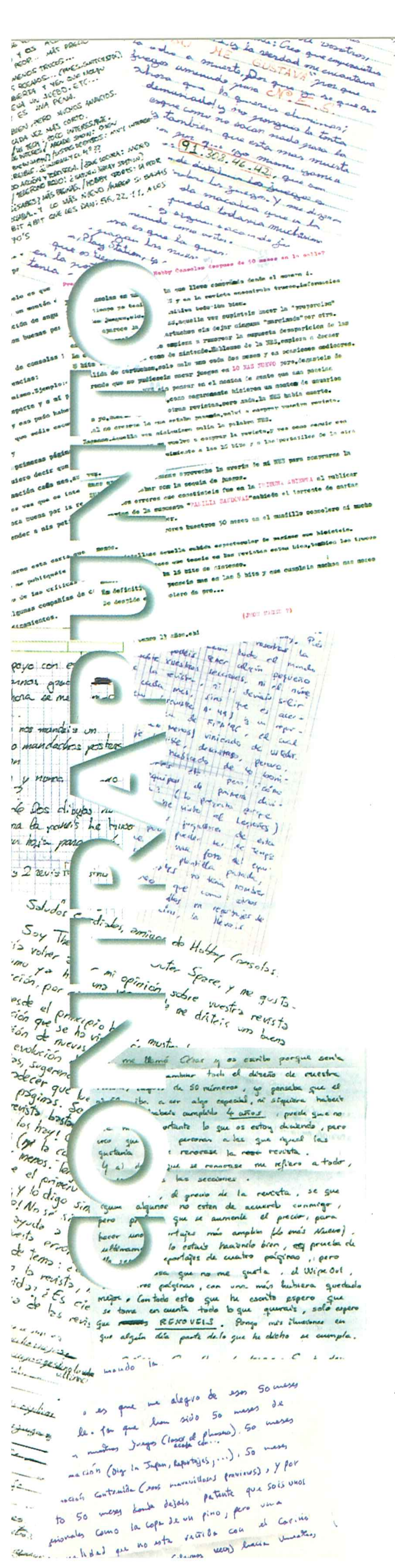
Fdo.-*The Wizard*

The Wizard (Badajoz).

"Creo que no han estado mal. Los de PlayStation han sido de los anuncios más irónicos que recuerdo y el de Sega era más fuerte, más en la línea dura que ha caracterizado a esta compañía. Los anuncios son muy bonitos, pero no enseñan el producto."

Paquito Sandoval (sin confirmar su identidad) (Madrid)

"A mí la publicidad de PlayStation me parece fenomenal y es sin duda la mejor que se puede ver ahora. Sin embargo la patética campaña de Sega me parece lo más ridículo y vergonzoso que se puede ver".



Sega y sus inventos

De Carlos M. Martín a Mortal Player y a Sega.

Primero contestaré al tal Mortal Player (bonito nombre). En lo referente al «Doom» de Super NES, el de Super tiene una mayor calidad teniendo en cuenta que es una consola de 16 bit, además de tener más niveles.

Segundo, Sega puso a la venta la 32X con 3 ó 4 juegos buenos y aquí se acabó, hasta que casi un año más tarde saca el Virtua Fighter, habiendo salido unos meses antes el Chaotix. Esperemos que de ahora en adelante Sega no sólo saque uno o dos juegos por año para su 32X.

> *Si Sega es superior a Nintendo, ¿cómo es que nosotros tenemos un «Doom» en Super Nes y Sega necesita la MD32X para este mismo juego?*
>
> *Carlos M. Martín*

En cuanto a Sega, quería decir que son unos payasos, eso de copiar todos los juegos de PSX para Saturn me parece una "chorrada". Yo me pregunto, ¿cómo una compañía como Psygnosis (perteneciente a la propia Sony), va a hacer, ella misma u otra compañía, un juego de Sony (que tiene que estar patentado) para Saturn?. Es como si AM#3 programa su Sega Rally para la PSX. Además, Sony se tendría que haber asegurado la exclusividad de todos los títulos que se publiquen para su consola como ha hecho Nintendo. Por último, pedir a Sega que tenga más iniciativa y que cree su propios juegos, no que se los copie de los demás.

A favor de Sony

Del Consolero Einstein a todos los criticadores de Sony.

En primer lugar me gustaría decir que todos los critican a Sony son unos hipócritas y unas personas carentes de dinero. Me gustaría destacar:

A) Aunque todo el mundo diga que Sony no tiene experiencia, son los mejores fabricantes de cadenas musicales del mundo, y no es casualidad que Nintendo le pidiera a Sony que le fabricase el CD ROM para Super Nintendo.

B) Está apoyado por las mejores compañías y no necesitan ni a AM#2 ni a AM#3.

> *Todos los que critican a Sony son unos hipócritas. Sony está apoyada por las mejores compañías y no necesita ni a AM#2 ni a AM#3.*
>
> *El Consolero Einstein*

C) Para comprarse una consola en que todos los juegos son de asquerosos muñecos cuadradotes es mejor comprarse PlayStation con títulos de todas clases.

Una carta cabal

AKira Stung para José Pérez González.

Escribo esta carta para expresar mi total acuerdo con José Pérez González, que el mes pasado, casi entre lágrimas, escribió una carta muy cabal. Un considerable número de lectores, cuya capacidad mental y tolerancia hacia los gustos de los demás está a niveles poco apropiados para razonar con ellos, pierde los nervios. Insulta, busca argumentos inexistentes para demostrar la patente superioridad de su soporte, sin caer en la cuenta de que todas las consolas tienen virtudes y defectos y su superioridad no radica tanto en las características técnicas como en el aprovechamiento de éstas en sus juegos.

Tengo la Mega Drive hace más de 3 años, en esta época también se estaba lanzando la Super. Ambas me gustaban y me gustan, pero creo que mi máquina es mejor, pero tampoco creo que sea perfecta, ni que las otras opciones sean propias de mentes retrógradas.

No sé qué edad tenéis vosotros, histéricos, pero creo que si superáis la decena, ya es de esperar una cierta capacidad mental en vuestros ¿razonamientos?

Espero que seáis capaces de leer esta carta entera y sacarle el valor que, lejos de ofenderos, he buscado al escribirla.

Las cosas claras

Del Campurriano Cazamoscas a Alex F.

Mira, para empezar, las características de PlayStation son muy superiores a las de Saturn, que tan sólo la supera en el modo de resolución y en canales de sonido. Debido a tus pésimas críticas voy por partes:

A) Sony puede que sea una empresa sin experiencia, pero tiene más dinero, una máquina mejor y, lo que es más importante, la confianza de mucha gente, cosa que Sega ha ido perdiendo por sus lanzamientos como MD 32X o Mega CD.

B) Sus juegos como «Virtua Fighter Remix», «Bug!», «Panzer Dragoon», «Daytona USA» y «Sega Rally» no tienen comparación con «Destruction Derby, «Wipeout, «Ridge Racer, como juegos de coches (no sé si habrás visto las texturas de los dos primeros) y los de lucha «Toshinden» o «Tekken» tienen unos gráficos

espectaculares.

C) Dices que Saturn es una máquina multimedia, ¡y una patata con ketchup y mostaza!. Puede tener vídeo CD, pero te cuesta 39,9 talegos y las películas otros 9,9 talegos. Hay que ver lo que hace la incultura, vamos, decir que Saturn puede revelar fotos, ni que fuese un laboratorio fotográfico. Sólo las puede VER, como en el álbum de la abuela.

D) Los juegos son más caros porque Sega ha perdido muchos talegos con MD32X y Mega CD y los quiere recuperar. Dices que tiene experiencia, compara el pegotazo de «Daytona USA» y el «Ridge Racer» de PlayStation.

E) Eso de que va a tener las mejores recreativas es la chapa de la burra. Son conversiones, si es que las puede llamar así, pésimas. «Daytona Usa», «Sega Rally», con pegotazo y texturas a los cuadrado. El único que se salva es «Virtua Fighter Remix» y porque no es totalmente tridimensional.

Viciados reconocidos

De "The Run-Go" a ese tal "The-Blue-Game-Neo-Super....."

Mira, me parece muy bien que quieras expresar tus ideas ecologistas, pacifistas... Pero te recuerdo que esto es una revista de videojuegos y aquí lo normal es debatir sobre este tema. Así que vete por ahí con tus paparruchas, que esto no es el debate del "Cole" y deja que nosotros los consoleros nos "viciemos" en paz.

Se nota que no has echado un buen "vicio" a PlayStation o Saturn.

Un chico "mu" culto.

De "El distinguido latinista bilbilitano" a Ayrton Sena.

...Has demostrado usufructuar la más ínfima idea de retórica poética y métrica y vocabulario, por no entrar en otros campus, como el de la ética, la música y la informática, donde si llegase a seguir tu ejemplo, su integritas/-atis se vería en una crisis aguda... So cometes tantas faltas en un parrafito de nada, tiemblo al pensar lo que harás ante el papel a la hora de escribir un relato corto...

1. ¿Porqué es positivo que la Mega Drive esté por debajo de la Super NES? ¿Es eso cierto? Supongamos que lo sea, ¿en qué te basas? ¿Acaso no es bueno para el consumidor la competencia con el fin de fabricar los mejores programas entre las empresas?

2. ¿Porqué afirmas que los juegos de CD son, como tú dices, un rollo para jugar? ¿Acaso ignoras que la tecnología digital nos está abriendo in crescendo sus puertas a un mundo mejor cuyos resultados pronto serán el vehículo de sustitución, mejora y renovación de muchos de los "cacharretes" de hoy en día, como los discos de gramola o los cartuchos de seis pistas?

3. Lo dicho, la Mega Drive no es mejor que la Super NES, ni la Super NES mejor que la Mega Drive, son simplemente distintas, y si te interesa una 16 bit solamente, adelante, la SNES te espera, si no, una consola como la MD con su MCD y su MD 32X, para tener más cerca la nueva generación de videojuegos, a un módico precio para bolsillos inquietos; pero lo que no puedo tolerar es que se diga que sólamente la SNES sea mejor que la MD+MCD+MD 32X, porque si dices eso, estás cayendo en el "error fatal de protección general en el módulo 000782 (*siempre viene bien un poco de humor informático) de comparar una consola de 32 bit con un SNES, y eso es poner en disputa a una máquina de cartuchos contra otra (producto de tres) con soporte de cartuchos, de CD, más velocidad, una paleta de colores más amplia, mayor resolución... y más bits, por si no te enterabas...

Has demostrado usufructuar la más ínfima idea de retórica poética, métrica y vocabulario, por no entrar en otros campus como el de la ética, la música y la informática.

El distinguido latinista bilbilitano

Ahora habla él.

De Nick Fury a Ultra M.O.

Me parece muy bien que defiendas a tu querida Ultra 64, pero ahora hablo yo:

A) Quizá el Ultra 64 sea la consola que todos los seguidores de Nintendo esperáis, pero me parece que vais a esperar más de lo que os pensáis, porque según esta pasada de revista "Nintendo está teniendo algunos problemas para completar los detalles finales del soporte". O sea, que vigila cuando te la compres no te explote.

¡Otra cosa!. No entiendo cómo la gente puede preferir la PSX antes que la Saturn. La verdad, sin ánimo de ofender, el anuncio de la Playstation es penoso.

Cuando me dijeron que Sony había lanzado una consola me gustó, pero cuando vi ese anuncio se me pasaron las ganas de comprarla.

B) ¿Qué consola crees que se irá antes a la tumba?. Yo creo que la SNES llegará primero.

C) Sí, tienes razón. Mega Drive tiene muchos juegos de rol en castellano y por lo menos de enteras de lo que dicen. El International Superstar Soccer Deluxe ¡guauu! ¡no te lo pierdas!. Será menos.

D) Si me compro el Super GameBoy y la Super y la PSX me quedo sin pasta.

E) Es tu dinero. Si lo quieres desperdiciar ¡Adelante!. Yo estoy feliz con mi Mega Drive.

Cada cosa en su sitio

A The Blues Game-Neo-Super-Station-Mega-Play-Boy.

Me gusta mucho que defendáis temas tan importantes como los derechos humanos, la capa de ozono, etc. A mi también me preocupan mucho esos temas, pero ¿no creéis que es ridículo hablar de esos temas en una revista de consolas?. Cada cosa en su lugar ¿vale?. Y no digo que no tengáis razón.

La guerra de siempre

Del Nintendomaníaco a Mortal Player

¿De veras piensas que Sega está mejor que Nintendo?. Pues si que tienes la mente retorcida, macho. Para empezar te diré que Nintendo es mucho más fiable que Sega.

¿Quieres que te lo demuestre? Sega sólo saca máquina tras máquina. Luego hacen algunos juegos para venderlos y finalmente se olvidan de las máquinas. Está claro que tu "queridísima" Sega nos come la vida. Por ejemplo, ¿qué ocurre con la Master System, la 32X y el Mega CD?. Pues que se saca un juego cada vez que nieva en el Sahara. ¿O no? Mira sin embargo a Nintendo. Tiene a su SNES y Game Boy súper-apoyadas. Reconozco que la única consola que tiene un tanto olvidada es la NES (pero ha sido una y no tres). Bueno, espero que esto que te he dicho lo recuerdes cada vez que critiques a una compañía de tan alta calidad como es la gran NINTENDO.

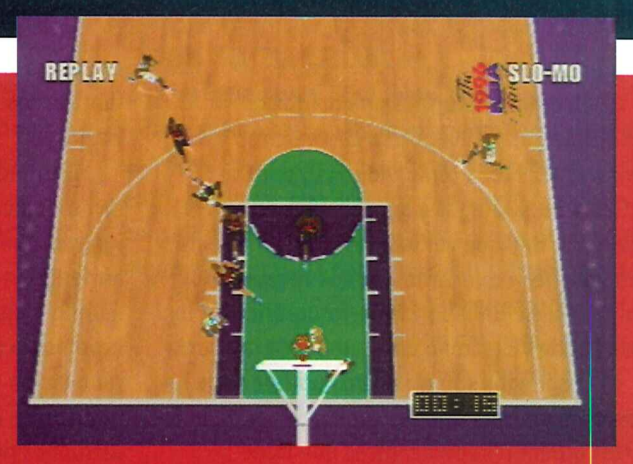
Quizás Ultra 64 sea la consola que todos los seguidores de Nintendo esperáis, pero me parece que vais a tener que esperar más de lo que pensáis.

Nick Fury

Total NBA

PlayStation • Sony • Marzo

Los primeros competidores del «NBA Jam» comienzan a aparecer. La posición de hegemonía del juego de Acclaim en la PSX parece que va a acabarse rápidamente. Además de «NBA in Zone», -comentado en este mismo número-, hay otro aspirante preparado para arrebatarle su porción de fama: "Total NBA" de la propia Sony. Entre sus mejores alicientes se podrán encontrar unos gráficos de altísima calidad, unos jugadores muy grandes y unos efectos sonoros llenos de detalles de gran realismo. La jugabilidad tampoco se quedará atrás y se nos ofrecerá también la posibilidad de disputar ligas, torneos o partidos amistosos con cualquiera de los equipos reales de la mejor liga del mundo: la NBA.

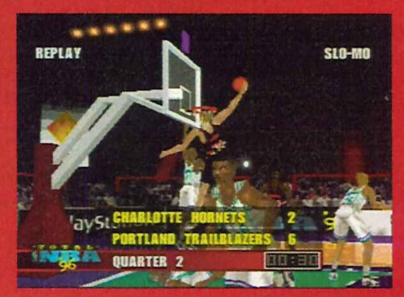












Como podéis apreciar, la "pinta" de este simulador de basket es realmente gloriosa. En el próximo número os ofreceremos más detalles. Atentos.



T-MEK

MD 32X • Time Warner Interactive • Marzo

A quienes les guste la destrucción lo van a tener muy fácil a partir de marzo. Gracias a "T-MEK" podrán intervenir sin peligro en el combate más destructivo que se haya visto en una MD32X. Un total de 6 tanques futuristas se enfrentarán en un recinto cerrado en el que no habrá escapatoria posible. Aquel que consiga destruir más adversarios logrará pasar al siguiente nivel donde se verá las caras con nuevos aspirantes. Por supuesto la colección de armas utilizables será enorme y tampoco faltarán los ítems habituales.



Darius Gaiden

Sega Saturn • Acclaim • Marzo





Alguien influyente ha debido quejarse de la falta de matamarcianos en Saturn, ya que de un tiempo a esta parte juegos de este tipo aparecen hasta de debajo de las piedras. Sin ir más lejos, Acclaim (que este mes saca a la calle «Galactic Attack») ya tiene preparado el siguiente shoot'em-up para marzo. Su nombre será «Darius Gaiden» y seguramente su sola mención ya os traiga buenos recuerdos. En efecto, los antepasados de este juego (la famosa saga Darius) tienen mucho que ver con lo que podremos disfrutar en Saturn, aunque con las lógicas evoluciones técnicas.

Primal Rage

MD 32X • Time Warner Interactive • Marzo

Que los dinosaurios no se habían extinguido todavía es algo que no se nos había pasado a nadie. Tanto Spielberg como Time Warner se han encargado de que no olvidásemos este detalle gracias a «Jurassic Park» y a «Primal Rage».

Las andanzas de los antediluvianos personajes de «Primal Rage» se resistían a probar la 32X pero eso parece que se solucionará en breve con un cartucho impresionante que nada tendrá que envidiarle a la recreativa. Las posibilidades abiertas con el nuevo soporte repercutirán sobre todo en los gráficos, aunque parece ser que la mejora también afectará a otros elementos como el sonido o la velocidad de juego.









las bestias feroces volverán a estar de moda gracias esta versión de «Primal Rage» para MD32X.

NFL Quarterback Club 96

Saturn• Acclaim • Marzo

A pesar de no ser un deporte muy extendido en nuestro país, el fútbol americano sigue intentando hacerse un hueco en el mundo consolero. Quien probará suerte proximamente será Acclaim a través de su «NFL Quarterback Club 96». Basándose en las últimas técnicas de captura de imagen, Acclaim nos propondrá acercarnos a este deporte con un grado de realismo cercano a las retransmisiones televisivas. Montones de cámaras se encargarán de mostrarnos las evoluciones de los jugadores al detalle mientras asumimos el papel de entrenadores o... bueno, mejor os lo contamos el mes que viene.





Acclaim sigue intentándolo con el fútbol americano. El juego, sin duda, será bueno, pero... hay que entender del tema.

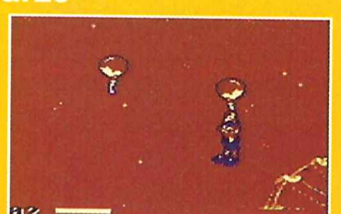


Pinocchio

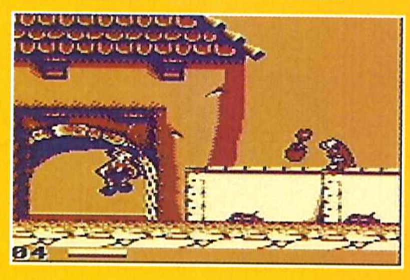
Game Boy• Virgin • Marzo

La magia de la factoría Disney regresa a Game Boy. Pinocho, uno de sus personajes más famosos, tiene previsto pasarse por la portátil de Nintendo dentro de muy poco para mostrar a todos los aficionados a las plataformas lo bien que se le da saltar. En compañía de Pepito Grillo y alternándose con él en el desarrollo de las fases, el muñeco con vida más conocido de todos los tiempos hará un repaso a la mítica película de animación.

Los gráficos estarán en la línea de lo que viene siendo habitual para el tandem Virgin-Disney mientras que las fases tendrán la variedad esperada en un juego de este tipo.







X-COM: Enemy Unknown

PlayStation • Microprose • Marzo







Los estrategas de salón están de enhorabuena. «X-COM. Enemy Unknown», un clásico de los ordenadores, llegará a Playstation en marzo. Tal acontecimiento no pasará desapercibido para los amantes del género ya que podrán encontrar en un mismo título la acción que buscan perfectamente envuelta en una situación (una invasión alienígena) que requerirá de sus mejores dotes estratégicas para ser solucionada. Gracias a este juego podremos construir bases, adiestrar soldados, comprar naves y un montón de cosas más.



Aero Fighters 3

Neo Geo CD • SNK • Marzo



Dice el refrán que no hay dos sin tres, así que la próxima aparición de la tercera parte de «Aero Fighters» para Neo Geo CD cabía dentro de lo posible. Lo que nadie se podía esperar es que las novedades fuesen tan interesantes como las introducidas por SNK. Por un lado tendremos nuevos aviones con armas más espectaculares y destructivas, los enemigos serán más grandes y, lo mejor de todo, podremos escoger el orden de las fases. Será, sin duda, uno de los shoot'em-up más interesantes para Neo Geo.

Maui Mallard

Super Nintendo • Nintendo • Marzo

Si os gustan las plataformas y queréis probar las mejores, esperar la llegada del nuevo juego de Disney Interactive protagonizado por el pato Donald. No estará disponible hasta el mes que viene pero, estando detrás la sección electrónica de la fábrica de sueños californiana, la diversión parece asegurada. El juego tendrá unos escenarios llenos de color y de laberíntico desarrollo por los que nuestro famoso y emplumado amigo practicará su deporte favorito: plataformear.







El Pato Donald parece inagotable. Tras presentarse -con una gran aceptación, por cierto-, en Mega Drive, hará lo propio próximamente en la 16 bits de Nintendo. Se espera de él que logre un nuevo y rotundo éxito.



Worms

PlayStation • Ocean • Marzo

Los simpáticos gusanos creados por Team 17 vuelven a las andadas. Tras dejar reducidas a cenizas la Game Boy y la Mega Drive, estos belicosos bichitos preparan una invasión en toda regla en Playstation. Como ya sabréis, la principal afición de estos bichos es enfrentarse a tiros entre sí, divididos en equipos de cuatro componentes cada uno. Esta curiosa forma de pasar el tiempo dará pie a unas situaciones sumamente divertidas.



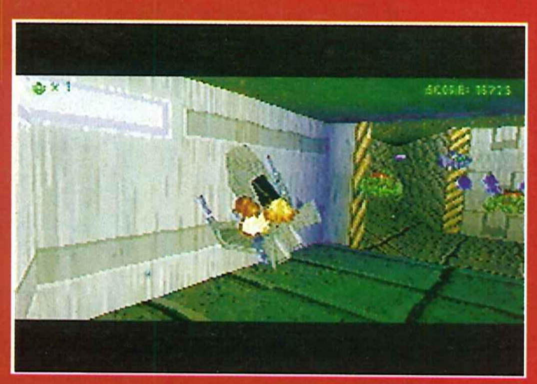


Estos belicosos gusanos no quieren dejar títere con cabeza en ninguna consola. Su próximo objetivo: PlayStation.

Descent

PlayStation • Interplay • Marzo





A PlayStation continúan llegando versiones de juegos que han alcanzado un notable éxito en PC. Ahora le toca el turno a este «Descent», que nos llegará de la mano de Interplay.

A Playstation le han gustado tanto los juegos tipo «Doom» que no hay mes que no pruebe uno. El próximo que hay previsto se llamará «Descent» y vendrá avalado por un exitoso pasado en los ordenadores. Entre los detalles más destacables de este juego os podemos anticipar que introducirá una tercera dimensión en los desplazamientos de la nave protagonista, que podrá rotar 360 grados. Esta característica y los más de 30 niveles llenos de enemigos nos hacen pensar que «Descent» dará mucho que hablar en los próximos meses.

Philosoma

PlayStation • Sony • Marzo

Si os gustan los shoot´em up, seguro que «Philosoma» os encantará. Por un lado contará con todos los ingredientes del género mientras que por otro será una "recopilación" de situaciones vividas con otros grandes mata-matas de todos los tiempos.

Un avance: será como tener «R-Type», «1942» y «Novastorm» en un sólo juego.













Road Rash

Playstation • Electronic Arts • Marzo



Uno de los títulos más emblemáticos de 3DO se sube a la moto de Sony dispuesta a repartir mamporros a cuantos contrincantes le salgan a su paso.





Electronic Arts vuelve a confiar en «Road Rash» para asaltar una nueva consola.

Tras no pocas versiones para Mega Drive, Mega CD o 3DO, el juego de motos más emblemático de E.A. volverá a estar de plena actualidad el mes que viene cuando se presente en sociedad la versión PSX.

Siguiendo al pie de la letra las líneas maestras marcadas por sus antecesores, esta versión aprovechará las posibilidades del soporte para ofrecer los mejores gráficos que la serie haya visto nunca (incluyendo imágenes reales digitalizadas). Al mismo tiempo se podrá disfrutar de una música marchosa que acompañará a ritmo de rock los rugidos de los motores.

Viewpoint

PlayStation • Electronic Arts • Marzo





Los aficionados al shoot'em-up puede que recuerden la aparición hace un par de años de un juego de Neo Geo que utilizaba una vista isométrica y hacía gala de una jugabilidad a toda prueba. Su nombre era «ViewPoint» y, por si en aquel momento no pudísteis disfrutar de su trepidante sucesión de disparos y explosiones, Electronic Arts os ofrecerá en breve una nueva segunda oportunidad que no deberíais dejar pasar.

Para gozar con esta maravilla de mata-mata sólo vais a necesitar una PSX y un poquito de paciencia ya que la salida a la calle de la versión Playstation no está prevista hasta el mes de marzo. Con muchas novedades gráficas respecto al original, lo más destacable de este título será la inclusión de secuencias animadas al comenzar el juego y entre las fases . Las primeras informaciones, sin embargo, apuntan hacia alguna otra sorpresilla.



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Haz tu pedido por teléfono

Precios con IVA incluido

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS SATURN



















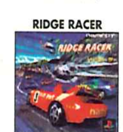



BUG!	CLOCKWORK KNIGHT 2	CYBER SPEEDWAY	DIGITAL PINBALL	FIFA SOCCER'96	GALACTIC ATTACK	HI OCTANE	LA MANSION ALMAS OCULTAS	MYST
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.490
NHL ALL-STAR HOCKEY	PANZER DRAGOON	PARODIUS DELUXE	PEBBLE BEACH GOLF LINKS	RAYMAN	ROBOTICA	SEGA RALLY	SHINOBI X	ST. FIGHTER THE MOVIE
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 9.600	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.995	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	VICTORY BOXING	VIRTUA COP (+PISTOLA)	VIRTUA FIGHTER 2	VIRTUA RACING	VIRTUAL HYDLIDE	WING ARMS	W. SERIES BASEBALL
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 10.990	P.V.P. - 10.900	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990



JUEGOS PLAYSTATION











3D LEMMINGS	AIR COMBAT	CYBER SLEED	CYBER SPEED	DESTRUCTION DERBY	DOOM	ESPN EXTREME GAMES	FIFA SOCCER'96	GOAL STORM
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.600
HI OCTANE	JUMPING FLASH	KILEAK THE BLOOD	LOADED	LONE SOLDIER	MORTAL KOMBAT 3	NBA JAM TORN. ED.	OFF WORLD INTERCEPTOR	PARODIUS DELUXE
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 9.400	P.V.P. - 8.490	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.600
PGA TOUR GOLF'96	RAPID RELOAD	RAYMAN	RIDGE RACER	STRIKER'96	TEKKEN	THE RAIDEN PROJECT	THEME PARK	TOHSHINDEN
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.500	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.400	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990
TRUE PINBALL	THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	TOTAL ECLIPSE TURBO	WAR HAWK	WING COMMANDER III	WIPE OUT	WORMS	WWF WRESTLEMANIA	X-COM
P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.490	P.V.P. - 7.990

32 X





COSMIC CARNAGE	9.490		
DOOM	11.990	MOTHERBASE	9.490
GOLF BEST 36	11.990	NBA JAM TOURNAMENT	11.490
KNUCKLES CHAOTIX	9.490	STAR WARS	11.990
KOLIBRI	9.490	STELLAR ASSAULT	11.990
METAL HEAD	11.490	SUPER AFTER BURNER	9.490
MORTAL KOMBAT II	11.490	VIRTUA RACING	11.990

TURBOGRAFX



CONSOLA + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS

NEO·GEO CD



JOYSTICK PRO	**12.900**	PULSTAR	10.900
CONTROL PAD	**5.400**	PUZZLE BOBBLE	6.900
		SAMURAI SHODOWN 2	9.900
AERO FIGHTERS 2	6.900	SAMURAI SHODOWN 3	11.900
AGGRESSORS DARK K.	8.900	SAVAGE REIGN	10.900
ART OF FIGHTING 2	7.900	SONIC WINGS 3	8.900
DOUBLE DRAGON	9.900	STREET HOOP	7.900
GALAXY FIGHT	7.900	SUPER SIDEKICKS 3	7.900
GOWCAIZER	8.900	THE KING OF FIGHTERS '94	9.900
KABUKI FLASH	8.900	TOP HUNTER	6.900
KARNOV'S REVENGE	8.900	WINDJAMMERS	7.900
POWER SPIKES II	6.900	WORLD HEROES 2 JET	7.900




DOUBLE DRAGON	FATAL FURY 3	SAMURAI SHODOWN II
P.V.P. - 9.900	P.V.P. - 10.900	P.V.P. - 9.900
SUPER SIDEKICKS 3	THE KING OF FIGHTERS 95	WORLD HEROES PERFECT
P.V.P. - 9.900	P.V.P. - 10.900	P.V.P. - 9.900

CENTRO MAIL

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL : (91) 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10 [illegible] 0 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h.

CONSOLA SUPER NINTENDO — 14.990

PACK CARLOS SAINZ — 16.990

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

- SUPER GAMEBOY — 9.990
- SUPER OFERTA: CONTROL PAD INFRARED- 3990
- MANDO DE CONTROL- 2990
- SUPER SCOPE - 4990
- SN SPRINT PAD- 2490
- ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
- HYPER BEAM- 4990
- MARIO PAINT- 4990
- CABLE EUROCONECTOR- 2190
- CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.

- ZOOP — 6.950
- KILLER INSTINCT — 12.990 — GRATIS CD AUDIO
- SUPER MARIO WORLD 2 — 12.990
- FIFA SOCCER'96 — 9.990
- INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE — 12.990 — CON CAMISETA DE REGALO
- DONKEY KONG COUNTRY 2 — 12.990

AAHH! REAL MONSTERS - 9990 · ASTERIX & OBELIX - 12990 · BATMAN FOREVER - 10990 · BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990 · BIKER MICE FOR MARS - 11790 · BOOGERMAN - 12990

DOOM - 14990 · DONKEY KONG COUNTY -11990 · EARTHWORM JIM 2 - 10900 · EL LIBRO DE LA SELVA - 12990 · EL REY LEON - 12990 · ILLUSION OF TIME - 11990

JUNGLE STRIKE - 8990 · MECHWARRIOR 3050 - 8990 · MEGAMAN 7 - 8990 · MEGAMAN X2 - 8990 · MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990 · MICRO MACHINES 2 - 11990 · MORTAL KOMBAT 3 - 11990 · NBA GIVE'N GO - 12990 · NBA LIVE'96 - 9990 · NFL QUARTERBACK CLUB'96 - 11990

NHL HOCKEY'96 - 9990 · NIGEL MANSELL'S – 8990 · PHANTOM 2040 - 9990 · POWER RANGERS 2 THE MOVIE - 10990 · PREHISTORIK MAN - 10900 · PRIMAL RAGE - 10990 · SEA QUEST - 12990 · SEPARATION ANXIETY - 11990 · SMASH TENNIS - 10990 · SOCCER SHOOTOUT - 9990

SPAWN - 11990 · STREET RACER - 10990 · SUPER BOMBERMAN 2 - 11990 · SUPER BOMBERMAN 3-9990 · SUPER DROP ZONE - 8490 · SUPER PUNCHOUT - 9990 · SUPER TURRICAN 2 - 10990 · THE MASK - 11490 · SUPER RETURN JEDI - 12490 · SUPER STREET FIGHTER II - 12990

TETRIS & DR MARIO - 9990 · THEME PARK - 9990 · TINTIN EN EL TIBET - 12990 · UNIRALLY - 9490 · URBAN STRIKE - 11990 · VAMPIRE'S KISS - 12990 · WATER WORLD - 11990 · WEAPON LORD - 11990 · WWF WRESTLEMENIA ARCADE - 11.990 · ZELDA - 7490

NINTENDO

NOVEDADES

AIR FORTRESS	4995
BASEBALL	1995
BATTLETOADS	3995
ELITE	3990
MANIAC MANSION	2995
MEGAMAN 5	6490
PRINCE OF PERSIA	3995
RACKET ATTACK	2995
RAINBOW ISLANDS	4990
ROBIN HOOD	2995
SHADOW WARRIORS	2995
THE LEGEND OF ZELDA	4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA	2995
ZELDA II	4995

PERIFERICOS

ACTION REPLAY	3990
BOLSA JUEGOS	1495
JOYSTICK NI MEGASTAR	1990
JOYSTICK SIGMA RAY	1490
JOYSTICK TELEMACH 200	6900

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

- ANIMANIACS — 5.990
- CLAYMATES — 3.995
- JAMES BOND JR. — 2.990
- MICKEY M. MAGICAL QUEST — 3.990
- PUSH OVER — 1.995
- SPACE ACE — 4.990
- STARWING — 3.990
- SUPER MARIO KART — 4.995
- SUPER STAR WARS — 3.990
- TIME TRAX — 3.990

ADDAMS FAMILY 2 - 4990 · AERO THE ACROBAT - 4990 · ALFRED CHICKEN - 4990 · BRUTAL - 5490 · CHOPLIFTER III - 3995 · COOL WORLD - 4990 · DAFFY DUCK - 4990 · DENNIS THE MENACE - 4990 · DINO DINI SOCCER-5490 · F-ZERO - 3990 · G.FOREMAN BOXING - 549

GHOUL PATROL - 5490 · GOOF TROOP - 3990 · GODS – 5490 · HAGANE - 5490 · PAC-ATTACK - 3995 · PLOK - 3990 · SPARKSTER - 5990 · SPECTRE - 3990 · SUPER BC KID - 5490 · SUPER JAMES POND-5490 · SUPER MORPH - 3990

SUPER STRIKE GUN.- 5490 · SYVALION – 5490 · THE BRAINES - 3990 · THE LOST VIKINGS - 3990 · TROLL - 2990 · TRODDLERS - 4990 · VORTEX - 6990 · WARPSPEED - 4990 · WILD & WACKY SPORT - 5990 · WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490 · ZOOL - 3990





Estos son los Centros Mail en España
¡Ven a conocerlos... ya!
CENTRO MAIL
Y si no tienes un Centro Mail próximo
Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
ALMERIA
BADALONA
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
FUENGIROLA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MANRESA
MURCIA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VALLADOLID
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
SANTIAGO DE C.
NUEVO CENTRO
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY
6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2
12.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
DESCUENTO 300 Ptas.
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX
5.990
FIFA SOCCER'96
6.490
KILLER INSTINCT
5.990
STREET FIGHTER II
5.990
OFERTA GAMEBOY EXCEPTO OFERTAS
ZOOP
2.990
BATMAN FOREVER
P.V.P. – 5990
DONKEY KONG LAND
P.V.P. – 5990
EARTHWORM JIM
P.V.P. – 5990
HYPER DUNK
P.V.P. – 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2
P.V.P. – 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND
P.V.P. – 5490
LAWNMOWER MAN
P.V.P. – 6490
LOS PITUFOS
P.V.P. – 5490
MADDEN'96
P.V.P. – 5990
MEGAMAN IV
P.V.P. – 4490
MICKEY MOUSE V
P.V.P. – 5990
MICROMACHINES
P.V.P. – 6490
MORTAL KOMBAT 3
P.V.P. – 5990
PGA EUROPEAN TOUR'96
P.V.P. – 5990
POP & TWIN BEE
P.V.P. – 5490
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)
P.V.P. – 5990
PRIMAL RAGE
P.V.P. – 5990
SOCCER
P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND III
P.V.P. – 5990
SUPER RETURN OF JEDI
P.V.P. – 5990
TURTLES 3
P.V.P. – 5490
WARIO BLAST
P.V.P. – 5490
WATER WORLD
P.V.P. – 6990
ZELDA
P.V.P. – 5990
VIDEO VIDEO
STREET FIGHTER II
La película de animación
OFERTA DEL MES
2.495
MORTAL KOMBAT
La película de animación
1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS
PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO
PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA
PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE
PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1
PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2
PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3
PVP - 2.495
COMPLEMENTOS GAME BOY
BOOSTER BOY
P.V.P. - 5995
ILUMINACION
P.V.P. - 1.595
LUPA
P.V.P. - 1.395
CARRY ALL DIX
P.V.P. - 2.490
HANDY SOUND
OFERTA
P.V.P. - 395
BATERIA NUBY
P.V.P. - 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE
P.V.P. - 1.295
LUZ Y LUPA
P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY
OFERTA
P.V.P. - 495
SOLAR BOY
OFERTA
P.V.P. - 1.900
HANDY CARRY
OFERTA
P.V.P. - 795
BATERIA RECARGABLE
P.V.P. - 3900
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MEGAZONE 23 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
PROYECTO A-KO 2 1.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 1.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
OH MY GOODESS SPECIAL 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS 1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
STRONG VIDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2.995
CITY HUNTER 1.995
DIIGTAL DEVIL STORY 2.495
DOUBLE DRAGON 2.495
GIGOLO 2.495
GREEN LEGEND RAN 1 1.995
GREEN LEGEND RAN 2 1.995
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 2.495
Haz tus pedidos por teléfono llamando al: 902171819
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO juegos de Super Nintendo: «Super Off Road» + 1.000 pesetas por «Dragon Ball Z 3». «Parodius» + 1.000 pesetas por «Super Pinball». «Super Wrestelmania» + 500 pesetas por «Spiderman» y una novedad por «X-Men». Preguntar por Raúl.TF:93-8904459.

CAMBIO juegos de Spectrum 128K + 2. En buen estado. Tengo más de 30. Escribir a: Juan López López, c/Goya, 16. 14540 -La Rambla- (Córdoba).

CAMBIO Nintendo en buen estado, con 7 buenos títulos, un cartucho de 82 juegos y casco Laser Scope por Megadrive con 2 o más juegos. Preguntar por Rubén.TF:942-229021.

CAMBIO «Mercs» y «Fatal Fury» de Megadrive por algunos juegos de la misma. Interesados llamar a Vicente de 2'30 a 5'45 horas.TF:96-6794360.

CAMBIO «Donkey Kong Country» o «Stunt Race FX» nuevos, por: «Illusion of Time» nuevo con caja y libro de pistas. Interesados llamar al TF:91-6514673. Preguntar por Kiko. Sólo Madrid. ¡Urgente!

CAMBIO el juego «Primal Rage» de Super Nintendo por «Dragon Ball Z 3» o «Secret of Mana». También tengo más de 15 juegos de Megadrive para cambiar. Preguntar por Mikel.TF:924-665248.

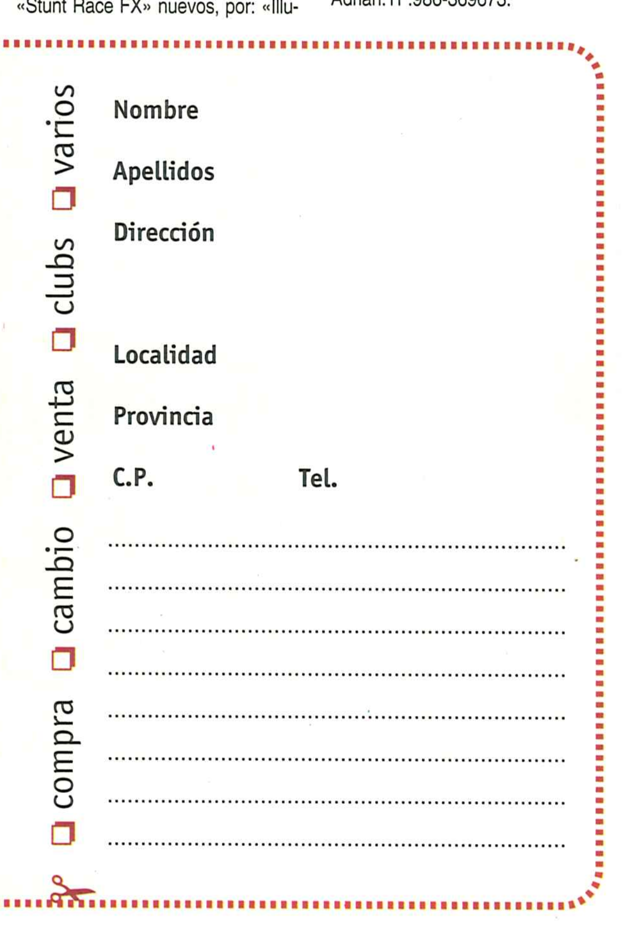
CAMBIO Megadrive con 4 juegos: «Sonic», «Sonic & Knuckles», «Cool Spot», «Theme Park», el «Cool Spot» sin instrucciones por Super Nintendo con «Donkey Kong Country 2» y otro juego. Sólo Málaga. Preguntar por Alejandro.TF:952-390545.

CAMBIO «Mario All Star» por «Donkey Kong Country 2» o «Illusion of Time» de Super Nintendo. Preguntar por Víctor. Sólo León.TF:987-244476.

CAMBIO el juego «Tetris» de Game Boy por el «Super Mario Bros» de Nintendo. Preguntar por Adrián.TF:986-369673.

CAMBIO «Mortal Kombat 2» por «Dragon Ball Z», ambos de Super Nintendo. Sólo Marbella, San Pedro y alrededores. Llamar al TF:952-829805. Preguntar por Guzmán.

CAMBIO los juegos de Super Nintendo: «Axelay», «Batman Returns» (Japonés), «Super Ghouls'n Ghost» y «Bart Nightmare». Se aceptan propuestas diversas. Preguntar por Raúl.TF:93-3987255.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, *indicando en el sobre* **"La Gran Ocasión"**. *Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO consola Megadrive 32X nueva, por 15.000 pesetas, juego «Virtua Racing DeLuxe» por 6.000 pesetas o todo por 20.000 pesetas. También vendo 68 juegos de Game Gear por 10.000 pesetas. Preguntar por Alberto.TF:91-4478878.

VENDO 13 juegos de Super Nintendo por 35.000 pesetas y una consola Megadrive con 2 pads + pistola y 2 juegos por 8.000 pesetas. Preguntar por Antonio.TF:93-3198011.

VENDO Game Gear, transformador Sega, lupa, bolsa de transporte y 19 juegos originales. Todo en perfecto estado por 40.000 pesetas. Preguntar por Luis. Llamar por las tardes.TF:91-6195642

VENDO la consola Megadrive y Super Nintendo con varios juegos, todos ellos últimas novedades. También lo vendo por separado. Preguntar por Pedro.TF:957-146651.

VENDO mando Megafire de Megadrive a 2.000 pesetas y el mando normal y corriente por 1.400 pesetas. Sólo Mallorca. Preguntar por Alejandro.TF:971-280877.

VENDO Mega CD 2 con 7 juegos por 37.000 pesetas, buenos y en buen estado. También vendo juegos de Megadrive entre 1.500 y 2.500 pesetas cada uno. Sólo Madrid. Preguntar por Angel. Llamar por las tardes.TF:91-3319424.

VENDO Game Gear con adaptador para Tv y 6 juegos. Todo en perfecto estado por 22.000 pesetas. Regalo 9 revistas de consolas. Sólo Madrid. Preguntar por Alvaro.TF:91-6051371.

VENDO juegos de Megadrive: «USA Team Basketball», «Wiz 'N' Liz», «Last Battle», «Arrow Flash», «Eternal Champions», «Street of Rage», «Captain América» y «World of Illusion» a un precio muy razonable. También vendo «Choplifter» de MAster System t «Halley Wars» de Game Gear entre otros. Preguntar por Christian.TF:93-3471100.

VENDO Megadrive + mando de 6 botones + mando turbo + Chuck Rock 2» + «Sonic 2» + «The Simpsons» + cartucho de 6 juegos + «Rambo 3» + «Street of Rage» por 22.000 pesetas. Sólo las Palmas. Preguntar por Daniel.TF:928-616151.

VENDO Super Nintendo con dos mandos, Nintendo Scope y 6 juegos + cable Stéreo + «Donkey Kong Cuntry», «NBA Jam Tournnament Edition» + «Rise of the Robots» y «Dragon Ball Z», todo por 36.000 pesetas. Menos de un año de uso. Preguntar por Angel.TF:95-4724706.

VENDO 8 juegos de Master System por 10.000 pesetas. Vendo 12 juegos de Master System por 15.000 pesetas. Vendo 4 juegos de Master System por 5.000 pesetas y vendo Master System con 19 juegos por 30.000 pesetas. Preguntar por Miguel Angel.TF:981-890081.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Master System II con dos pads y los juegos: «Sonic», «Star Wars», «Alien 3», «Rainbow Island» y 4 juegos más. Con muy poco uso. Llamar de 17'00 a 21'00 horas. Preguntar por Dani.TF:952-885198.

VENDO juegos de Game Boy: «Fighting Simulator 2 in 1», «Darkman», «Mickey Mouse». Cada uno por 2.200 pesetas. Todos por 6.000 pesetas o cambio por otros. Vendo juegos de Megadrive: «Batman Returns» o lo cambio por otros. Lo vendo por 2.500 pesetas. También me gustaría comprar el «Mortal Kombat II» por 4.000 pesetas, «Gunstar Héroes» por 3.000 pesetas y el «Probotector» por 3.000 pesetas. Preguntar por Alberto.TF:91-5091840.

VENDO Megadrive 32X + «Doom» + «Virtua Racing» por 30.000 pesetas. Mega CD + 7 juegos por 25.000 pesetas, Negociables y juegos de Megadrive o cambio por consola última generación. Preguntar por Juan Carlos.TF:96-5491947.

CAMBIO toda clase de periféricos y juegos relacionados con TurboGrafx por juegos a estrenar. Incluso importados. También compro y vendo. Contestador. Preguntar por David.TF:985-5821420.

VENDO juego Super Nintendo «Fifa Soccer» por 8.500 pesetas o cambio por «Illusion of Time» o «Jungle Strike». Llamar por las tardes. Preguntar por Juan Francisco.TF:91-7967531.

VENDO O CAMBIO Master System II con 5 juegos y Game Boy con cuatro. Todo por 15.000 pesetas. Además adaptador de Game Boy. O cambio por Super Nintendo con 1 o 2 juegos. Llamar al TF:976-510693. Preguntar por Javier.

CAMBIO Master System II + 2 mandos + pistola + 7 juegos por 9.000 pesetas o cambio por «Killer Instinct» o lo cambio también por Game Boy + 6 juegos. O vendo por 11.000 pesetas. Vendo «Street Fighter», «Super Mario World» y «Super Probotector» por 2.500 pesetas y «Fatal Fury» por 3.500 pesetas + adaptador. Compro «Killer Instinct» por 7.000 pesetas. PRegunta por Jaume.TF:96-3619380.

¡¡ATENCION!! vendo «Turtles Ninja IV in Time» año 94 + Eric Cantona Fottball Challenge» año 94 + posibilidad de suscripción gratuita al Club Francés "Ludi Games" + «Joe & Mac Caveman Ninja» año 93. Todos de Super Nintendo, en perfecto estado, con caja y manual por sólo 14.000 pesetas. Posibilidad de venta por separado. También cambio estos juegos por «U.N. Squadron» o «Super Ghouls'n Ghosts». Interesados llamar al 973-550249. Preguntar por Javi.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Street Fighter II» sin caja, «Super Mario World» sin caja», «Super Mario Kart», «Asterix», «Aladdin» y «Donkey Kong Country» para Super Nintendo. Precio a convenir. Preguntar por José Ramón.TF:91-4160149. Llamar de 5'00 a 10'00 horas.

VENDO O CAMBIO juegos de Nintendo por un precio entre 1.500 y 2.250 pesetas o sino cambio 5 juegos por dos de Megadrive. Por favor si puede ser «X-Men» + otro. Preguntar por Rafael.TF:977-641403.

COMPRAS

¡ATENCION! compro el juego: «Sonic» de Game Gear por 3.000 pesetas, que esté en buen estado y si puede ser con caja e instrucciones. Preguntar por Oscar.TF:981-684698.

COMPRO juegos de Super Nintendo: «Street Fighter II», «Dragon Ball Z», etc... a buen precio. También compro caja e instrucciones de «Super Soccer». Sólo Valencia. Preguntar por José.TF:96-3756906.

COMPRO «Dragon Ball Z 2 o 3» versión pal para Super Nintendo por menos de 6.000 pesetas. Llamar de 19'00 a 22'00 horas. Preguntar por Diego.TF:981-589142.

COMPRO cartuchos de Neo Geo como: «WindJamers», «Art of Fighting 2», «Aero Fighters 2» y otros. Mientras sean buenos. Pago muy bien. Preguntar por Sergio. TF:93-2013021.

URGE COMPRAR «Street of Rage II o III» para Megadrive. También para Master System compro el 1 o el 2. Preguntar por Fran o Jose.TF:981-769009.

COMPRO Megadrive con un juego por 5.000 pesetas. En perfectas condiciones. Sólo Madrid. Preguntar por Sergio.TF:91-6947596.

DESEARIA COMPRAR la máquina Spectrum con algún juego, a poder ser con algún accesorio. Sólo Alicante y provincia. Precio a convenir. Preguntar por Javier.TF:96-5671985.

COMPRO trucos para los siguientes juegos de Mega CD por 75 pesetas cada uno: «Prince of Persia», «Final Fight», «Fahren Heit», «NBA Jam», «Dragon's Lair», «Tomcat Alley», «Road Avenger» y «Thunder Hawk». Los trucos tienen que funcionar. Interesados escribir a: Martín Da-Silva Paz, Avda. de la Coruña, 22-3º I. 36005 (Pontevedra).

COMPRO el juego «Los Pitufos» y «Donkey Kong Country» por 3.000 pesetas cada uno. Interesados mandar el juego o una carta a la siguiente dirección: Pedro Antonio Fernández Fernández, c/Del Mar Bolnuevo. 30870 -Mazarrón- (Murcia).

COMPRO los siguientes juegos de Megadrive: «Pete Sampras'96», «NBA Live'95» y «Fifa Soccer'95». Si estos dos últimos son del 96, subirá el precio. Además compro «Mortal Kombat II o III». Sólo Granada. Preguntar por Pedro.TF:958-277317.

URGENTEMENTE necesito comprar el «Toki» de Megadrive. Por favor llamar al TF:958-822759. Preguntar por Rubén.

COMPRO consola Megadrive con un juego y un mando. En buen estado, por 8.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Rubén.TF:91-8132243.

CLUBS

DRAGON BALL manda tus datos, tus quejas a Canal Sur: Jose Luis Pérez, Crta. de San Juan Atomares Km. 1'3. 41920 -San Juan de Aznalfarache- (Sevilla). O llama al TF:953-630222.

MANDANOS dos fotos carnet, tus datos y el nombre de tu ídolo futbolístico y formarás parte de la mejor Peña Madridista por correspondencia. Roberto Vivancos Galiano, p/Asdrubal, 16 Esc. 3 4º C. 11008 (Cádiz).

ESTAMOS formando un club de Super Nintendo y Game Boy. Si quieres ser socio y recibir trucos, mapas, vídeos y un carnet, envía una foto y escríbenos: Rafael Peña Vázquez, c/Linneo, 37 Esc. Dcha. 4º A. 28005 (Madrid).

SI QUIERES hacerte socio del club Zelda, envía 500 pesetas al mes y entrarás en el sorteo de juegos y consolas y te mandaremos trucos. Manda tus datos y dirección. Escribe a: Guillermo Umpierrez Blasco, c/Sevilla, 6. 46183 -L'Eliana- (Valencia).

ME GUSTARÍA formar un club de chicos entre 13 y 14 años, cualquier consola. Manda una carta a: Alberto Miranda, c/Sa Fontonsa, 96. 17255 -Begur- (Gerona).

ME GUSTARÌA contactar con chicos/as de 14 a 17 años, a los que le guste el baloncesto y jugar al videojuego. Club Super Nintendo. Escribir a: Emilio Guerra Montero, c/Garcilaso de la Vega, 8-1º C. 29805 (Melilla).

CLUB JOKER sorteos de consola y videojuegos (todo tipo) y ordenador. Mil pesetas mensual. Escribe a: Víctor Hugo Encinas Blanco, Avd. de Alemania, 1-4º. 33400 -Avilés- (Asturias).

MÁNDANOS 1.000 pesetas con tus datos personales a: Manuel Canabal Piñeiro, Camino Da Raposa, 37-1º. -Vigo- (Pontevedra) y participarás en sorteos de Game Boys, Super Nintendos, SegaSaturns, Neo Geos, etc...

SI QUIERES ser socio del club MEGAGAMES para cualquier consola y Amstrad CPC 464 cassette. Llama al TF:983-478191. Llamar sólo los fines de semana de 4'00 a 6'00 horas. Preguntar por Francisco.

SI TIENES una Megadrive, apúntate ya al club "Fatality", te enviaré tu carnet en breve e intercambiaremos trucos. Envía 25 pesetas y tus datos a esta dirección: Diego Alejandro Herrera Rodríguez, c/Martínez de la Rosa, 62-1º. 29010 (Málaga).

¡¡ATENCION!! si quieres formar parte de nuestro club, manda en un sobre 100 pesetas y una foto. ¡Rápido! las 100 primeras cartas recibirán un pin de regalo. Escribir a: Carlos Cortés Salinos, c/Albatros, 8-2º L. 47140 -LAguna de Duero- (Valladolid).

SI QUIERES tener una PlayStation con el juego «Destruction Derby» o una Saturn con «Daytona USA» pues no tienes nada más que enviar 200 pesetas. Las primeras 1000 cartas tienen regalo asegurado.

Escribir a: Xavier Martínez Romero, c/Iglesia, 6-3º Pº. 08650 -Sallent- (Barcelona).

¡¡ATENCIÓN!! Podéis formar parte del club «Dragon Ball Z», casi gratis. 5 pesetas y entrarás en el club que tiene concursos, carnets y más cosas. Llamar de 6'30 a 9'30 de la tarde al TF:91-6933382. Preguntar por Lara.

CLUB DRAGON BALL FANTASTIC mandad una carta con 50 pesetas en sellos y recibiréis un carnet e información, además de merchandising. ¡Goku te espera! Escribe a: José Clemente López, Avda. Mediterráneo, 47. 04630 -Garrucha- (Almería).

SOMOS 2 chicos expertos en trucos. Si quieres uno pon 50 pesetas, el nombre del juego y consola en su sobre. Entrarás en sorteos Dragon Ball Z. Escribe a: Isaac Ramírez Vidal, c/Provenza, 552 4-3. 08026 (Barcelona).

CLUB NEO GEO si tienes una Neo Geo CD y quieres recibir trucos, vídeos y comentarios de los juegos de SNK, envía 30 pesetas junto con tus datos a: Club Neo Geo, c/Blanquearía, 2. 17850 -Basalú- (Gerona).

CLUB SEGA POWER manda 500 pesetas al mes y será socio. Cada mes sortearemos un juego de Megadrive. El primer mes sortearemos «Eternal Champions». Preguntar por Carlos.TF:985-373596.

CLUB «CPV», 16 bits para arriba, hay trucos y sorteos. Envía tus datos personales junto con 250 pesetas a: Alberto Ayora País, c/Rúa da Fonte, 22. 15123 -Camariñas- (La Coruña).

HOBBY Shopping

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA